

***LONG TAKE* DALAM MEMBANGUN REALISME PADA
“FILM NYAI” MELALUI SUDUT PANDANG PENATA KAMERA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)

Program Studi Film & Televisi

Jurusan Seni Media Rekam



OLEH:

DICKY DARMAWAN LIMAS

NIM: 18148202

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA

SURAKARTA

2020

PENGESAHAN




TUGAS AKHIR SKRIPSI

***Long Take* Dalam Membangun Realisme Pada “Film Nyai”
Melalui Sudut Pandang Penata Kamera**

Oleh:

Dicky Darmawan Limas
NIM. 18148202

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji
pada tanggal 23 April 2020

1. Ketua Penguji : Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn ()
2. Penguji Utama : Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn ()
3. Pembimbing : Sapto Hudoyo, S.Sn., MA ()

Skripsi ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 08 Juli 2020
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.
NIP. 972070820031210

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dicky Darmawan

NIM : 18148202

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (Skripsi / Karya) berjudul ***Long Take Dalam Membangun Realisme Pada “Film Nyai” Melalui Sudut Pandang Penata kamera*** adalah karya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan/plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 08 Juli 2020

Yang menyatakan,

Dicky Darmawan

NIM. 18148202

ABSTRAK

LONG TAKE DALAM MEMBANGUN REALISME PADA “FILM NYAI” MELALUI SUDUT PANDANG PENATA KAMERA

**(Dicky Darmawan, 2020, hal. 140) Skripsi S-1 Prodi Film & Televisi, Fakultas
Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.**

Film Nyai adalah film fiksi yang bergenre film drama. Film yang di produksi tahun 2016 yang di sutradarai oleh Garin nugroho, sempat menjadi perhatian terhadap perkembangan film di Indonesia. Film Nyai menggunakan *long take* dengan satu *shot* selama 87 menit dan menjadi film pertama di Indonesia. Drama realita pada tahun 1927 yang coba disajikan dalam film Nyai. Realisme dalam film Nyai terbangun secara otomatis dengan adanya *long take* yang diterapkan oleh penata kamera, lalu Peneliti melihat ketertarikan terhadap bagaimana *long take* dalam membangun realisme pada film Nyai melalui sudut pandang penata kamera. Penata kamera dalam film Nyai menggunakan teknik *long take*, *one take*, dan *one shot* pada proses produksinya. *Framing* yang selalu ia sajikan dapat memberikan kesan yang dalam kepada penonton, menurut penata kamera film Nyai sebuah gambar yang disajikan melalui media kamera adalah pengalaman pribadi yang diceritakan melalui kamera. Metedo kualitatif yang digunakan untuk meperdalam penelitian ini dengan mangacu pada hasil dari wawancara peneta kamera yang peniliti dapatkan. Kesimpulan yang peneliti dapatkan adalah penata kamera menggunakan konsep *mobile framing* pada sinematografi film Nyai. *Mobile framing* yang terbangun melalui teknis *long take* dengan perubahan *angle*, *size shot*, dan *focus* yang merespon dari pergerakan para pemain yang terdapat pada film Nyai.

Kata kunci : Film Nyai, *long take*, realisme, penata kamera.



PERSEMBAHAN

*Skripsi ini saya persembahkan untuk Institut Seni Indonesia Surakarta khususnya
program studi Film & Televisi
Dan untuk yang tercinta Bapak Mimit Rusmita dan Ibu Lasmi*



MOTTO

Sebuah harapan akan selalu muncul disaat kita sedang tidak mempunyai harapan, dengan landasan pemikiran yang kita lakukan.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Tuhan semesta alam, yang telah memberikan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis diberi kemudahan dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Tentunya penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini, diantaranya:

1. Dr. Drs Guntur, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indoensia Surakarta
2. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta
3. Sapto Hudoyo, S.Sn., MA. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan pengarahan, bimbingan, saran, dan kritik kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Cito Yasuki Rahmad, M.Sn. selaku dosen ketua penguji skripsi yang telah bersedia memberikan masukan dan saran untuk penelitian ini.
5. Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji skripsi yang telah bersedia memberikan masukan dan saran yang membangun sehingga penelitian ini semakin terarah.
6. Titus Soepono Adji, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta, sekaligus pembimbing akademik yang selalu memberikan arahan dan masukan kepada penulis.

7. Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Media Rekam Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
8. Bapak dan Ibu dosen Prodi Televisi dan Film ISI Surakarta atas segala ilmu yang telah diberikan kepada penulis.
9. Pihak *Production House Garin Worksshop* dan Nur Hidayat, S.Sn.,M.Sn yang telah memberikan perizinan, keluasaan waktu, dan juga ketersediaan kesempatan bagi penulis untuk melakukan proses penelitian terhadap film Nyai.
10. Kedua orang tua atas segala dukungan, doa, dan motivasi yang tidak pernah putus diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
11. Teman-teman Prodi Televisi dan Film ISI Surakarta. Terima kasih atas kerjasamanya selama penulis melakukan studi di Institut Seni Indonesia Surakarta.

Penulis menyadari betul skripsi ini masih banyak kekurangan. Penulis masih perlu belajar banyak untuk menutupi kekurangan tersebut. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saan dari berbagai pihak. Atas partisipasi dan apresiasinya terhadap skripsi ini, penulis menyampaikan terima kasih.

Surakarta, April 2020

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN....	xv
DAFTAR TABEL.....	xv
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Tinjauan Pustaka	7
F. Kerangka Konseptual	9
G. Metode Penelitian	16
H. Sistematika Penelitian	22
 BAB II. FILM NYAI.....	 24
A. Film Nyai <i>A Woman From Java</i>	23
B. Profil Penata Kamera Film Nyai <i>A Woman From Java</i>	36

BAB III. ASPEK SINEMATIK MELALUI SUDUT PANDANG PENATA

KAMERA DALAM MEMBANGUN REALISME..... 39

- A. Durasi *long take* Film *Nyai A Woman From Java*..... 40
- B. *Sequance* 1 Film *Nyai*..... 41
- C. *Sequance* 2 Film *Nyai*..... 41
- D. Sinemtografi Pada Film *Nyai* Melalui Sudut Pandang Penata Kamera..... 113
- E. Realisme melalui sudut pandang penata kamera pada Film *Nyai*..... 132

BAB IV. PENUTUP 135

- A. Simpulan..... 135
- B. Saran..... 137

DAFTAR PUSTAKA 138

LAMPIRAN140

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Film Nyai.....	25
Gambar 2. <i>Photo still</i> adegan <i>shot</i> akhir <i>scene</i> 10 <i>sequace</i> 2	26
Gambar 3. <i>Photo still</i> adegan <i>shot</i> bernyanyi <i>scene</i> 2 <i>sequace</i> 1.....	26
Gambar 4. <i>Photo still</i> adegan <i>shot</i> opening <i>scene</i> 2 <i>sequace</i> 1.....	27
Gambar 5. Nur Hidayat.....	36
Gambar 6. Poster Film Daun Di Atas Bantal	37
Gambar 7. Film Nyai <i>A Woman From Java</i> jumlah 2 <i>Sequance</i> , 10 <i>Scene</i> , 1 <i>shot</i> ...	40
Gambar 8. Adegan <i>Scene</i> 1 film Nyai <i>A Woman From Java</i>	41
Gambar 9. <i>Setting</i> pada film Nyai	42
Gambar 10. penggunaan kostum para pemain pada <i>scene</i> 1	43
Gambar 11. Pencahayaan <i>side lighting</i> dan <i>frontal lighting</i> dengan konsep <i>high key scene</i> 1.....	43
Gambar 12. Pergerakan si mbok dan pembantu laki-laki, serta Nyai pada <i>scene</i> 1.....	44
Gambar 13. Adegan pada <i>scene</i> 1 dengan <i>level</i> kamera <i>high angle</i> , <i>stariht-on angel</i> , <i>low angle</i>	45
Gambar 14. adegan pada <i>scene</i> 1 dengan <i>image size full shot</i>	46
Gambar 15. adegan pada <i>scene</i> 1 dengan <i>image size medium long shot</i>	46
Gambar 16. <i>Movement</i> kamera <i>tilt up</i> pada adegan <i>scene</i> 1.....	46
Gambar 17. Penggunaan <i>depth of field</i> luas pada <i>scene</i> 1.....	47
Gambar 18. Penggunaan <i>Deep focus</i> pada adegan <i>scene</i> 1.....	47
Gambar 19. Adegan <i>Scene</i> 2 film Nyai <i>A Woman From Java</i>	48
Gambar 20. <i>Setting</i> pada film Nyai	48
Gambar 21. penggunaan kostum para pemain pada <i>scene</i> 2.....	49
Gambar 22. Pencahayaan <i>side lighting</i> , <i>frontal lighting</i> , dan <i>top lighting scene</i> 2	50
Gambar 23. Pergerakan Nyai, pemusik keroncong, suami Belanda, si mbok dan pembantu laki-laki, serta Nyai pada <i>scene</i> 2.....	51
Gambar 24. Adegan pada <i>scene</i> 2 dengan <i>level</i> kamera <i>straight-on angle</i> , <i>high angle</i> dan <i>low angle</i>	52

Gambar 25. adegan pada <i>scene 2</i> dengan <i>image size full shot</i> dan <i>medium long shot</i>	52
Gambar 26. <i>Movement</i> kamera <i>tilt up</i> dan <i>tilt down</i> pada adegan <i>scene 2</i>	53
Gambar 27. Penggunaan <i>depth of field</i> luas pada <i>scene 2</i>	54
Gambar 28. Penggunaan <i>Deep focus</i> dan <i>racking focus</i> pada adegan <i>scene 2</i>	54
Gambar 29. Adegan <i>Scene 3</i> film <i>Nyai A Woman From Java</i>	55
Gambar 30. <i>Setting</i> pada film <i>Nyai</i>	55
Gambar 31. penggunaan kostum para pemain pada <i>scene 3</i>	56
Gambar 32. Pencahayaan <i>side lighting</i> , <i>frontal lighting</i> , dan <i>top lighting</i> dengan tata cahaya <i>high key scene 3</i>	57
Gambar 33. Pergerakan <i>Nyai</i> , <i>Kyai</i> beserta anggotanya, suami Belanda, si mbok dan pembantu laki-laki, serta <i>Nyai</i> pada <i>scene 3</i>	58
Gambar 34. Adegan pada <i>scene 3</i> dengan <i>level</i> kamera <i>straight-on angle</i> dan <i>high angle</i>	58
Gambar 35. adegan pada <i>scene 3</i> dengan <i>image size full shot</i>	59
Gambar 36. <i>Movement</i> kamera <i>tilt down</i> dan <i>tilt up</i> pada adegan <i>scene</i>	59
Gambar 37. Penggunaan <i>depth of field</i> luas pada <i>scene 3</i>	60
Gambar 38. Penggunaan <i>Deep focus</i> pada adegan <i>scene 3</i>	60
Gambar 39. Adegan <i>Scene 4</i> film <i>Nyai A Woman From Java</i>	61
Gambar 40. <i>Setting</i> pada film <i>Nyai</i>	61
Gambar 41. penggunaan kostum para pemain pada <i>scene 4</i>	62
Gambar 42. Pencahayaan <i>side lighting</i> , <i>top lighting</i> dan perubahan cahaya <i>low key</i> menunjukan pergantian hari <i>scene 4</i>	63
Gambar 43. Pergerakan <i>Nyai</i> , <i>Kyai</i> beserta anggotanya, suami Belanda, si mbok dan pembantu laki-laki, serta <i>Nyai</i> pada <i>scene 4</i>	64
Gambar 44. Adegan pada <i>scene 4</i> dengan <i>level</i> kamera <i>straight-on angle</i>	65
Gambar 45. adegan pada <i>scene 4</i> dengan <i>image size full shot</i>	65
Gambar 46. <i>Movement</i> kamera <i>panning right</i> , <i>tilt down</i> , <i>panning left</i> , <i>tilt up</i> dan <i>track in</i> pada adegan <i>scene 4</i>	66
Gambar 47. Penggunaan <i>depth of field</i> luas pada <i>scene 4</i>	66
Gambar 48. Penggunaan <i>deep focus</i> pada <i>scene 4</i>	67
Gambar 49. Adegan <i>Scene 5</i> film <i>Nyai A Woman From Java</i>	68

Gambar 50. <i>Setting</i> pada film Nyai.....	69
Gambar 51. penggunaan kostum para pemain pada <i>scene 5</i>	69
Gambar 52. Pencahayaan <i>side lighting</i> dan <i>frontal lighting</i> dengan konsep <i>high key scene 5</i>	70
Gambar 53. Pergerakan si mbok dan pembantu laki-laki, serta Nyai pada <i>scene 5</i>	71
Gambar 54. Adegan pada <i>scene 1</i> dengan <i>level straight-on angle</i>	72
Gambar 55. adegan pada <i>scene 1</i> dengan <i>image size medium long shoot</i>	73
Gambar 56. adegan pada <i>scene 1</i> dengan <i>image size full shoot</i>	73
Gambar 57. <i>Movement</i> kamera <i>tilt up</i> dan <i>tilt down</i> pada adegan <i>scene 5</i>	73
Gambar 58. Penggunaan <i>depth of field</i> luas pada <i>scene 5</i>	74
Gambar 59. Penggunaan <i>Deep focus</i> dan <i>Racking focus</i> pada adegan <i>scene 5</i>	75
Gambar 60. Adegan <i>Scene 6</i> film Nyai <i>A Woman From Java</i>	76
Gambar 61. <i>Setting</i> pada film Nyai	76
Gambar 62. penggunaan kostum para pemain pada <i>scene 6</i>	77
Gambar 63. Pencahayaan <i>side lighting</i> dan <i>frontal lighting</i> dengan konsep <i>high key scene 6</i>	78
Gambar 64. Pergerakan Nyai, penulis novel dari Surabaya, dan Kyai Nogo Edan pada <i>scene 6</i>	79
Gambar 65. Adegan pada <i>scene 6</i> dengan <i>level</i> kamera <i>straight-on angle</i> , <i>high angle</i> dan <i>low angle</i>	79
Gambar 66. adegan pada <i>scene 6</i> dengan <i>image size full shot</i> , <i>medium long shot</i> , dan <i>medium close up</i>	81
Gambar 67. <i>Movement</i> kamera <i>tilt up</i> , <i>panning left</i> , <i>panning right</i> , dan <i>tilt down</i> pada adegan <i>scene 6</i>	82
Gambar 68. Penggunan <i>depth of field</i> luas pada <i>scene 6</i>	82
Gambar 69. Penggunan <i>Deep focus</i> dan <i>racking focus</i> pada adegan <i>scene 6</i>	83
Gambar 70. Adegan <i>Scene 7</i> film Nyai <i>A Woman From Java</i>	84
Gambar 71. <i>Setting</i> pada film Nyai.....	85
Gambar 72. penggunaan kostum para pemain pada <i>scene 7</i>	85
Gambar 73. Pencahayaan <i>side lighting</i> , <i>frontal lighting</i> , dan <i>top lighting</i> dengan tata cahaya <i>high key scene 3</i>	86

Gambar 74. Pergerakan Nyai, si mbok, dan para buruh pada <i>scene 7</i>	87
Gambar 75. Adegan pada <i>scene 7</i> dengan <i>level</i> kamera <i>straight-on angle</i> dan <i>low angle</i>	88
Gambar 76. adegan pada <i>scene 7</i> dengan <i>image size full shot</i> dan <i>medium shot</i>	88
Gambar 77. <i>Movement</i> kamera <i>tilt down</i> dan <i>tilt up</i> pada adegan <i>scene 7</i>	89
Gambar 78. Penggunaan <i>depth of field</i> luas pada <i>scene 7</i>	89
Gambar 79. Penggunaan <i>Deep focus</i> dan <i>Racking focus</i> pada adegan <i>scene 3</i>	90
Gambar 80. Adegan <i>Scene 8</i> film Nyai A Woman From Java	91
Gambar 81. <i>Setting</i> pada film Nyai.....	92
Gambar 82. penggunaan kostum para pemain pada <i>scene 8</i>	92
Gambar 83. Pencahayaan <i>side lighting</i> dan <i>frontal lighting</i> dengan konsep <i>high key scene 4</i>	93
Gambar 84. Pergerakan Nyai, si mbok dan pembantu laki-laki pada <i>scene 8</i>	94
Gambar 85. Adegan pada <i>scene 8</i> dengan <i>level</i> kamera <i>staright-on angel</i> , <i>high angle</i> dan <i>low angle</i>	95
Gambar 86. adegan pada <i>scene 8</i> dengan <i>image size full shot</i> dan <i>medium shot</i>	96
Gambar 87. <i>Movement</i> kamera <i>tilt up</i> , <i>panning right</i> , dan <i>tilt down</i> pada adegan <i>scene 8</i>	96
Gambar 88. Penggunaan <i>depth of field</i> luas pada <i>scene 8</i>	97
Gambar 89. Penggunaan <i>deep focus</i> dan <i>racking focus</i> pada <i>scene 8</i>	97
Gambar 90. Adegan <i>Scene 9</i> film Nyai A Woman From Java	97
Gambar 91. <i>Setting</i> pada film Nyai	99
Gambar 92. penggunaan kostum para pemain pada <i>scene 9</i>	100
Gambar 93. Pencahayaan <i>side lighting</i> dan <i>frontal lighting</i> dengan konsep <i>high key scene 9</i>	100
Gambar 94. Pergerakan si mbok, pengacara dan assistenya dari pihak pengadilan tinggi Belanda, dan Nyai pada <i>scene 9</i>	101
Gambar 95. Adegan pada <i>scene 9</i> dengan <i>level</i> kamera <i>high angle</i> , dan <i>stariht-on angel</i>	102
Gambar 96. adegan pada <i>scene 9</i> dengan <i>image size medium shot</i> , <i>medium long shot</i> , dan <i>medium shot</i>	103

Gambar 97. <i>Movement</i> kamera <i>tilt up</i> , <i>panning left</i> , <i>tilt up</i> , <i>tilt down</i> , <i>panning right</i> , <i>tilt up</i> , <i>track in</i> , dan <i>track out</i> pada adegan <i>scene 9</i>	104
Gambar 98. Penggunaan <i>depth of field</i> luas pada <i>scene 9</i>	105
Gambar 99. Penggunaan <i>Deep focus</i> pada adegan <i>scene</i>	105
Gambar 100. Adegan <i>Scene 10</i> film <i>Nyai A Woman From Java</i>	106
Gambar 101. <i>Setting</i> pada film <i>Nyai</i>	106
Gambar 102. penggunaan kostum <i>Nyai</i> pada <i>scene 10</i>	107
Gambar 103. Pencahayaan <i>side lighting</i> dan <i>frontal lighting</i> dengan konsep <i>high key</i> dan berubah menjadi <i>low key</i> pada adegan <i>ending</i>	108
Gambar 104. Pergerakan <i>Nyai</i> pada <i>scene 10</i>	109
Gambar 105. Adegan pada <i>scene 10</i> dengan <i>level</i> kamera <i>straight-on angle</i>	110
Gambar 106. adegan pada <i>scene 10</i> dengan <i>image size medium long shot</i> , <i>medium shot</i> , dan <i>full shot</i>	110
Gambar 107. <i>Movement</i> kamera <i>tilt up</i> , <i>panning right</i> , <i>track in</i> dan <i>track out</i> pada adegan <i>scene 10</i>	111
Gambar 108. Penggunan <i>depth of field</i> luas pada <i>scene 10</i>	112
Gambar 109. Penggunan <i>Deep focus</i> pada adegan <i>scene 10</i>	112
Gambar 110. <i>Deep focus</i> adegan <i>sequence 1</i> , <i>scene 9</i> pada film <i>Nyai</i>	115
Gambar 111. <i>Deep focus</i> adegan <i>sequence 1</i> , <i>scene 3</i> pada film <i>Nyai</i>	115
Gambar 112. <i>Racking focus</i> adegan <i>sequence 2</i> , <i>scene 6</i> pada film <i>Nyai</i> ...	116
Gambar 113. <i>Racking focus</i> adegan <i>sequence 2</i> , <i>scene 7</i> pada film <i>Nyai</i> ...	117
Gambar 114. <i>Aspect ratio anamorphic widescreen skala ratio 2.35:1</i> <i>sequence 1</i> , <i>scene 2</i> pada film <i>Nyai</i>	119
Gambar 115. <i>Straight-on angle</i> adegan <i>sequence 2</i> , <i>scene 4</i> pada film <i>Nyai</i>	120
Gambar 116. <i>Straight-on angle</i> adegan <i>sequence 2</i> , <i>scene 5</i> pada film <i>Nyai</i>	120
Gambar 117. <i>Low angel</i> adegan <i>sequence 2</i> , <i>scene 7</i> pada film <i>Nyai</i>	121
Gambar 118. <i>Low angel</i> adegan <i>sequence 2</i> , <i>scene 6</i> pada film <i>Nyai</i>	121
Gambar 119. <i>high angel</i> adegan <i>sequence 2 scene 8</i> pada film <i>Nyai</i>	122
Gambar 120. <i>high angel</i> adegan <i>sequence 2</i> , <i>scene 6</i> pada film <i>Nyai</i>	122

Gambar 121. <i>Full shot</i> adegan <i>sequence 1, scene 1</i> pada film Nyai.....	123
Gambar 122. <i>Full shot</i> adegan <i>scene 3</i> pada film Nyai.....	124
Gambar 123. <i>Medium long shot</i> adegan <i>sequence 2, scene 5</i> pada film Nyai.....	124
Gambar 124. <i>Medium long shot</i> adegan <i>sequence 1, scene 2</i> pada film Nyai.....	124
Gambar 125. <i>Medium shot</i> adegan <i>sequence 2, scene 6</i> pada film Nyai.....	125
Gambar 126. <i>Medium shot</i> adegan <i>sequence 2, scene 5</i> pada film Nyai.....	125
Gambar 127. <i>Medium close up</i> adegan <i>sequence 2, scene 7</i> pada film Nyai.....	126
Gambar 128. <i>Medium close up</i> adegan <i>sequence 2, scene 7</i> pada film Nyai.....	126
Gambar 129. Titik <i>center framing</i> adegan <i>sequence 1, scene 4</i> pada film Nyai.....	127
Gambar 130. <i>Track in</i> dan <i>tilt up camera</i> adegan <i>sequence 2, scene 6</i> pada film Nyai	130
Gambar 131. <i>Track in</i> dan <i>pan left camera</i> adegan <i>sequence 2, scene 6</i> pada film Nyai	130
Gambar 132. Konsep <i>Camera movement</i> menggunakan <i>dolly track</i> pada film Nyai.....	131
Gambar 133. <i>Shot awal scene 1 sequence 1</i> film Nyai.....	133
Gambar 134. <i>Shot akhir scene 10 sequence 2</i> film Nyai.....	133

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Alur pikir penelitian	15
--------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aspek pengamatan film Nyai	18
Tabel 2. <i>Scene</i> 1 film Nyai.....	29
Tabel 3. <i>Scene</i> 2 film Nyai.....	29
Tabel 4. <i>Scene</i> 3 film Nyai.....	30
Tabel 5. <i>Scene</i> 4 film Nyai.....	30
Tabel 6. <i>Scene</i> 5 film Nyai.....	31
Tabel 7. <i>Scene</i> 6 film Nyai.....	31
Tabel 8. <i>Scene</i> 7 film Nyai.....	32
Tabel 9. <i>Scene</i> 8 film Nyai.....	32
Tabel 10. <i>Scene</i> 9 film Nyai.....	33
Tabel 11. <i>Scene</i> 10 film Nyai.....	33
Tabel 12. <i>Sequance</i> 1 film Nyai.....	34
Tabel 13. <i>Sequance</i> 2 film Nyai.....	35

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Film adalah karya seni *audio visual* merupakan bagian dari seni pertunjukan. Film sendiri dianggap sebagai karya seni kompleks yang memiliki kelengkapan sebagai karya seni. Dalam menunjang sebuah film, keterlibatan karya seni lain seperti, seni sastra, seni fotografi, seni rupa, seni musik, dan bahkan seni pertunjukan ikut membangun terbentuknya sebuah film.¹ Film bertujuan merangkum semua aspek karya seni yang ada dengan beberapa logika penceritaan yang menghantarkan setiap karya seni memiliki kesinambungan yang digabungkan melalui film. Film akan selalu memiliki sebuah gagasan tersendiri yang terbentuk dari beberapa unsur seni yang digabungkan.

Menurut Himawan pratista ada dua unsur pembentuk pembentuk film, unsur naratif dan sinematik. Keduanya saling berinteraksi, berkesinambungan satu sama lain dalam proses pembuatan sebuah karya film. Bisa dikatakan unsur naratif adalah bahan materi yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk mengolahnya.²

¹ Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: hal.134.

² Himawan Pratista, *Memahami Film Edisi 2*, (Yogyakarta: Montase Press, 2017), hal.23.

Film memiliki unsur sinematografi yang dapat mendukung terjadinya suatu proses komunikasi. Unsur sinematografi tersebut menjadi penting, karena seorang pembuat film tidak hanya merekam sebuah adegan, namun juga memperhatikan beberapa aspek yakni kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik yang dapat dilakukan melalui kamera.

Film *Nyai: A Woman From Java* adalah film fiksi naratif yang bergenre drama. Film yang di produksi tahun 2016 yang di sutradarai oleh Garin Nugroho. Film *Nyai: A Woman From Java* terinspirasi dari novel *Nyai Isah* (1904), *Seitang Koenig* (1906), *Boenga Roos* dari Tjikembang (1927), *Nyai Dasima* (1960), dan *Bumi Manusia* (1980). Film berdurasi 90 menit ini diambil dengan *long take* secara *one shot* dan *one take* demi memperlihatkan kehidupan Nyai yang seakan terpenjara. Film Nyai mengambil latar pada tahun 1927 dengan menyatukan unsur teater dan tari.³ Film Nyai menjadi film pertama di Indonesia dengan menerapkan teknik sinematografi yang berbeda. Film Nyai dengan *genre* drama memiliki kekuatan terhadap unsur naratif yang diterapkan oleh sutdara, namun dengan menggabungkan unsur sinematik yang dikonsepskan oleh penata kamera menjadikan film Nyai memiliki kekuatan yang kuat dari segi sinematografi.

³ <https://jurnalruang.com/read-masterclass-menyimak-nyai-dan-garin-nugroho> diakses pada tanggal 13 oktober 2019 pukul 21.25.

DOP atau penata kamera merupakan orang yang menciptakan imaji *visual* dalam film. Sinematografer juga bisa disebut pengarah fotografi (*director of photography*/penata kamera) jika dalam produksi yang besar dan memiliki personil yang lengkap. Orang yang bertanggungjawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*cinematik look*) dari sebuah film, melakukan *supervisi personil* kamera dan pendukungnya serta bekerja sangat dekat dengan sutradara, dengan pengetahuan tentang pencahayaan, lensa, kamera, *emulsi* film dan imaji digital. Seorang *DOP* atau penata kamera menciptakan kesan atau rasa dengan tepat, suasana dan gaya *visual* pada setiap *shot* yang membangkitkan emosi sesuai keinginan⁴

Nur Hidayat adalah penata kamera pada film *Nyai* menempuh pendidikan jurusan Tata Kamera Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta pada tahun 1982. Kerterakian pada sinematografi membuat ia selalu bereksperimen pada segi kamera dalam membuat sebuah film dengan teknik kamera yang beragam, salah satunya adalah film *Nyai* yang menggunakan *long take*, *one take*, dan *one shot* pada proses produksinya. *Framing* yang selalu ia sajikan dapat memberikan kesan yang dalam kepada penonton, menurut ia sebuah gambar yang disajikan melalui media kamera adalah pengalaman pribadi yang diceritakan melalui kamera yang disebut *variable* bercerita pada kamera dengan unsur *angle*, *image size*, *camera movement*, *depth of field*, *focus*, dan *speed*. Estetika yang tersampaikan dengan sebuah *shot* dapat memperkuat aspek penceritaan yang ada pada film.

⁴ Ariatama, Agni, and Arda Muhlisun. (2008). *Job Description Pekerja Film*. Jakarta: FFTV-IKJ. Hal 75

Dalam perkembangannya beberapa sineas mulai bereksperimen dengan durasi *shot* yang lebih panjang dari durasi rata-rata *long take*. Kadang sineas memanfaatkan durasi *shot* tanpa terputus hingga satu *rol* film. (sekitar 15 menit). *Long take* umumnya juga dikombinasikan dengan teknik pergerakan kamera. Secara teknis sebuah *shot* yang berdurasi lebih dari durasi *shot* rata-rata (9-10 detik) disebut *long take*.⁵ Kemajuan teknologi pada kamera saat ini memungkinkan para *director of photography* untuk bereksperimen dengan teknik sinematografi yang dapat memberikan sebuah ilusi baru terhadap penonton.

Realisme adalah gaya membuat film yang menekankan pada prinsip untuk menghadirkan kenyataan sebagaimana adanya. Sinema dapat dianggap tidak henti-hentinya menjurus ke realisme. Secara garis besar sinema ingin memberi kepada penonton suatu ilusi yang sempurna mungkin, yang cocok dengan tuntutan logika kisah sinematografi dan dengan keterbatasan teknis pada masa itu, seandainya sinema total sekarang sudah dimungkinkan secara teknis, kita bakal kembali ke realitas. Karena itulah, sia-sia untuk menentang setiap kemajuan teknis baru yang bertujuan meningkatkan realisme dalam sinema. Teknik pengambilan gambar sinematik yang mengandalkan *direct recording process* atas *mise-en-scene* dalam sebuah film. *long take* dan *deep focus* adalah salah dua cara untuk menggapai derajat realisme tertinggi.⁶

⁵ Himawan Pratista, *Memahami Film Edisi 2*, (Yogyakarta: Montase Press, 2017), hal.117

⁶ Currie, Gregory. *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*. Cambridge, England: Cambridge UP, 1995. Halaman 55

Film yang mencoba membangun realisme dengan *long take* dapat memberikan penggambaran realita kepada penonton, hanya saja ada pembatas layar yang memisahkan mata penonton dengan pertunjukan. Namun, penonton akan mendapatkan sebuah detail ekspresi dari pemain dengan teknik *framing* dan itu tidak bisa didapatkan ketika penonton melihat langsung sebuah pertunjukan.

Pengambilan *shot* dalam film dengan durasi *shot* yang tertentu, bukanlah pilihan estetika saat pertama kali digunakan. Namun, terkadang itu menjadi sebuah pilihan untuk membangun sebuah unsur realisme dalam film dengan menggunakan teknik *long take*, *one shot*, dan *one take* yang sangat menarik untuk dikaji karena, bukan sekedar merekam gambar lalu kita beranggapan bahwa itu realisme tetapi bagaimana merepresentasikan realitas itu jauh lebih penting. Aspek sinematik juga berbicara tentang *mise-en-scene*, dengan ini mendukung sebuah *long take* dalam hal untuk memberikan sebuah realita yang nyata kepada penonton dan memperkuat teknik *long take* dalam film. hal ini yang menjadi ketertarikan peneliti untuk dikaji dari sisi teknik *long take* dalam membangun realisme melalui sudut pandang penata kamera pada film Nyai.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjabaran di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana *long take* dalam membangun realisme pada Film Nyai melalui sudut pandang penata kamera ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara mendalam dan tertulis mengenai *long take* dalam membangun realisme pada Film Nyai melalui sudut pandang penata kamera.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi sebagai bahan kajian tentang penerapan *long take* dalam membangun realisme pada film melalui sudut pandang penata kamera.

1. Secara teoritis diharapkan dapat berkontribusi terhadap ilmu pengetahuan mengenai kajian tekstual film Nyai dengan pendekatan sinematografi melalui sudut pandang penata kamera.
2. Secara praktis, diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau bahan rujukan untuk penelitian lanjutan, khususnya mengenai kajian tekstual maupun teknis mengenai *long take* dalam membangun realisme dari sudut pandang penata kamera pada film Nyai.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Skripsi dengan judul *Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* oleh Dedy Irawan. Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2016, merupakan penelitian yang menjelaskan tentang pesan optimisme dalam film tenggelamnya kapal van der wijck yang di sampaikan dengan menggunakan tiga sudut pengambilan gambar. Yaitu, sudut pandang kamera subjektif, objektif, dan *point of view*, itulah yang menjadi fokus penelitian Dedy Irawan. Sementara, di dalam penelitian ini, penulis lebih fokus terhadap teknik *long take* yang dapat membangun realisme dalam film.

Skripsi dengan judul *Analisis Teknik Pergerakan Kamera Pada Film Bergenre Action Fast And Furiuos 7* oleh Jwala Candar Gita Kosala. Skripsi Program Studi Televisi dan Film Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta tahun 2018, merupakan penelitian tentang teknik pergerakan kamera pada film *bergenre action* dengan pemaparan *type of shot*, *angle*, dan pergerakan kamera yang diterapkan oleh *director of photography*. Dalam penelitiannya ia hanya mengambil beberapa potongan shot yang menjadi bahan penelitiannya tentang bagian-bagian action yang berbahaya pada film *Fast And Furious 7* itulah yang menjadi fokus penelitian Jwala Candar Gita Kosala.

Skripsi dengan judul *Pandangan Realisme Sosialis Dalam Cerita Drama Televisi Hana Yori Dango (2005)* oleh Ruth Novida Sihite 2012. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Program Studi Jepang melaksanakan penelitian dengan judul *Pandangan Realisme Sosialis dalam Cerita Drama Televisi Hana Yori Dango (2005)*. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan adanya pandangan-pandangan realisme sosialis di dalam cerita Hana Yori Dango (Serial drama produksi tahun 2005). Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data sekunder, yaitu studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di dalam cerita drama televisi Hana Yori Dango tidak hanya terdapat paparan realitas masyarakat modern yang nyata tentang pertentangan kelas sosial antara kaum pekerja dengan kaum borjuis, tetapi juga terdapat susupan semangat sosialisme yang kuat yang ditunjukkan oleh tokoh utama di dalam ceritanya.

Berdasarkan penelitian kajian dan penelitian pembuatan karya yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian kajian dan penelitian pembuatan karya tersebut nantinya akan menjadi landasan konseptual untuk mendeskripsikan penerapan *long take* dalam membangun realisme melalui sudut pandang penata kamera pada Film Nyai. Pada penelitian ini belum secara kongkrit tersampaikan yaitu tentang relevansi semua tinjauan pustaka yang digunakan untuk penelitian ini., karena kurangnya literatur ataupun data yang penulis dapatkan. Penulis bertanggung jawab penuh atas ke orisinilan yang dibuat, dan penulis sangat yakin bahwa belum ada penelitian kajian sebelumnya tentang *long take* dalam membangun realisme pada Film Nyai.

KERANGKA KONSEPTUAL

Penelitian ini berfokus pada aspek sinematik yang ada pada film Nyai melalui sudut pandang penata kamera dalam membangun realisme. Bagaimana penata kamera menerapkan *long take* dengan *variable* bercerita pada *visual* sinematografi yang menjadikan *long take* memiliki berbagai macam unsur seperti *camera angle, image size, depth of field, focus, camera movement*, dan *speed*. Pemecahan *sequence, scene*, dan *shot* juga menjadi landasan kesinambungan dalam *long take* pada film Nyai. *Mise-en-scene* juga memiliki peran dalam mendukung *long take* dalam membangun realisme dalam film.

1. Film

Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Bisa kita katakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Dalam film (fiksi), unsur naratif adalah motor penggerak sebuah cerita. Sementara unsur sinematik, merupakan aspek teknis pembentuk film.⁷

⁷ Himawan Pratista, *Memahami Film Edisi 2*, (Yogyakarta: Montase Press, 2017), hal.23

Struktur film secara fisik dapat diuraikan menjadi beberapa unsur, yaitu *shot*, *scene*, dan *sequence*. Unsur-unsur tersebut dapat memudahkan membaca urutan *segmentasi plot* film secara sistematis. Beberapa definisi unsur-unsur tersebut dijelaskan sebagai berikut:

A. *.Shot*

Shot mendefinisikan suatu rangkaian gambar hasil rekaman kamera tanpa intrupsi. Tiap *shot* adalah satu *take*. Apabila dibuat *shot* tambahan diambil dari *set-up* yang sama disebabkan karena kesalahan teknik atau dramatis *shot* tambahan tersebut dinamakan *re-take*. Kalau *set-up* kamera berpindah, lensa berubah, atau *action* yang diambil itu adalah *shot* baru bukan *re-take*.⁸

B. Adegan (*scene*)

Scene memberikan definisi tempat atau *setting* dimana kejadian berlangsung. Ungkapan ini dipinjam dari produksi teater, dimana sebuah babak dibagi di dalam sejumlah *scene*, masing-masingnya berlangsung pada lokasi yang berbeda. Bisa terdiri dari satu *shot* atau sejumlah *shot* meng-gambarkan peristiwa yang berkesinambungan.⁹

⁸ Mascelli, V. Joseph. *The Five C's of Cinematography Camera Angles*. California: Cine Publications Hollywood, 1997. Hal: 5

⁹ Mascelli, V. Joseph. *The Five C's of Cinematography Camera Angles*. California: Cine Publications Hollywood, 1997. Hal: 5

C. Sequence

Sebuah *sequence* adalah rangkaian atau *shot-shot*, yang merupakan suatu kesatuan utuh. Sebuah *sequence* bisa berlangsung pada satu *setting* atau di beberapa *setting*. *Action* harus berkaitan secara tepat dalam sebuah *sequence* manakala terdiri dari sejumlah *shot* yang runtut dengan *cut* langsung hingga melukiskan kejadian yang berlangsung sebagaimana kenyataan yang sebenarnya. Sebuah *sequence* bisa dimulai sebagai adegan *ekterior*, dan dilanjutkan di dalam gedung, karena sang pemain masuk dan terlibat percakapan atau lainnya. Sebuah *sequence* bisa dimulai atau diakhiri dengan sebuah “*fade*” atau “*dissolve*” atau bisa pula dengan “*cut*” langsung dengan mengelompokkan semua *sequence*.¹⁰

2. Realisme

Awal gagasan realisme dalam teater adalah keinginan untuk menciptakan *illusion of reality* di panggung. Secara ekstrim dapat dikatakan bahwa realisme awal ingin membuat penontonnya lupa bahwa mereka sedang menonton drama. Untuk itu, adegan dalam kamar tidak lagi cukup ada layar yang diberi gambar (dekor); akan tetapi perlu diciptakan kamar yang sebenarnya. Inilah yang mengawali tumbuhnya realisme: *convention of the fourth wall*. Tampaknya, realisme ingin menyajikan kehidupan langsung di panggung.¹¹

¹⁰ Mascelli, V. Joseph. *The Five C's of Cinematography Camera Angles*. California: Cine Publications Hollywood, 1997. Hal: 5

¹¹ Bakdi Soemanto. *Jagat Teater*. Yogyakarta: Media Pressindo, 2001 hal : 270

Film bergaya realisme harus menampilkan kejadian di lokasi dan subjek yang sangat nyata. Kaitan membuat film dengan realisme, bahwa dalam membuat film realisme, utamanya, adalah terletak pada bagaimana memproduksi realitas dan menggarap film dengan materi dan objek yang bersifat nyata, asli, dan orisinal. Hal ini juga didukung oleh Louis Giannetti (1972) dalam bukunya yang berjudul *The Understanding Movie*, menguraikan secara spesifik tentang definisi realisme dalam film yang salah satu elemen penting adalah menekankan untuk menunjukkan lokasi (*setting*) dengan nyata dan detail.¹²

3. Aspek sinematik

1. *Mise-en-scene*

Dalam bahasa Prancis asli, *mise-en-scene* (diucapkan *meez-ahn-sen*) berarti "memasukkan adegan;" dan itu pertama kali diterapkan pada praktik penyutradaraan drama Film *schol-ars*, memperluas istilah ke arah film. Seperti yang Anda harapkan, *mise-en-scene* termasuk aspek-aspek film yang tumpang tindih dengan seni teater: *setting*, kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, dan pemain serta pergerakannya.¹³

¹² Nagib, Lucia. 2011. *World Cinema and the Ethics of Realism*. New York/London: Continuum.

¹³ Brodwell & Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction*. Boston hal 112

2. Sinematografi

Unsur sinematografi secara umum dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan *stok* (data mentah) filmnya, seperti penggunaan lensa. *Framing* adalah hubungan kamera dengan obyek yang akan diambil, seperti *angle*, *image size*, *movement*, *depth of field*, *focus*, dan *speed*. Sementara durasi gambar mencakup lama atau durasi sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera.¹⁴

4. Durasi Shot *Long Take*

Dalam pertimbangan tentang gambar film telah menekankan kualitas spasial-bagaimana transformasi fotografis dapat mengubah sifat-sifat gambar, seberapa *framing* mendefinisikan gambar untuk diperhatikan. Tapi, bioskop adalah seni waktu dan juga ruang, dan kami telah melihat bagaimana *mise-en-scene* dan *frame mobility*.

*“Long take is not the same as long shot, which refers to the apparent distance between camera and object. in examining film production a take is one run of the camera that records a single shot. We can regard the long take as an alternative to a series of shots. The director may choose to present a scene in one or a few long takes or to present the scene through several shorter shots. When an entire scene is rendered in only one shot, the long take is known by the French term plan-séquence, or secluette shot.”*¹⁵

¹⁴ Himawan Pratista, *Memahami Film Edisi 2*, (Yogyakarta: Montase Press, 2017), hal.129

¹⁵ Brodwell & Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction*. Boston hal 207-209

Long take tidak sama dengan *long shot*, yang mengacu pada jarak yang tampak antara kamera dan objek. Seperti yang kita lihat dalam memeriksa produksi film, pengambilan adalah satu langkah dari kamera yang merekam satu *shot*. Kita bisa menganggap waktu yang lama sebagai alternatif dari serangkaian tembakan. Sutradara dapat memilih untuk menyajikan adegan dalam satu atau beberapa lama atau untuk menghadirkan adegan melalui beberapa pemotretan yang lebih pendek. Ketika seluruh adegan ditampilkan hanya dalam satu pemotretan, waktu yang lama diketahui oleh istilah Prancis *plan-séquence*, atau pemotretan *seclutée*¹⁶

Penerapan *long take* menjadi sebuah acuan sutradara dalam menjelaskan sebuah penceritaan melalui satu *shot* dengan durasi yang panjang, dengan ini penyampai sutradara dalam memberikan sebuah penceritaan melalui film bisa mendekati sebuah realita nyata dalam benak penonton.

long take, suka atau tidak Lumiere bersaudaralah yang mempelopornya, walaupun setelah itu muncul para pelopor lain seperti George Melies dan Edwin Stanton Porter yang juga menggunakannya. Namun *long take* dalam film-film mereka berdua lebih terasa karena *cutting* (penyambungan) lebih digunakan untuk meneruskan cerita belaka. Dengan perkembangan waktu, *long take*-pun berubah sebab yang dari awalnya 1 menit hingga 2 menit sudah dianggap *long take*, namun semakin teknologinya berkembang, durasi *long take* juga menjadi semakin panjang. Sampai suatu saat ada sutradara seperti F.W. Murnau yang

¹⁶ Brodwell & Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction*. Boston hal 207-209

mencobanya dalam *Last Laugh* (1924), walaupun belum separah Alfred Hitchcock saat membuat *Rope* (1948) ketika ia menghabiskan satu *can* film untuk untuk membuat adegan-adegannya. Akan tetapi bagaimanapun juga, para sineas di atas masih dibatasi oleh teknologi film pada masa itu yang memang belum mampu membuat bahan baku yang tidak terputus selama satu hingga dua jam. Ketika teknologi itu muncul, benar saja ada seorang sutradara bernama Alexander Sokurov yang akhirnya membuat film *Russian Ark* (2002).



Bagan 1. Alur Pikir Penelitian

Skema alur pikir penelitian yang dibuat berdasarkan urutan pemahaman peneliti dari segi *long take* yang memiliki beberapa teknik pendukung dalam aspek sinematik. *Mise-en-scene* dan sinematografi pada kamera menjadi paparan data pendukung untuk memperkuat *long take* pada film Nyai. Realisme menjadi point terakhir untuk menggabungkan dari semua skema yang ada dengan pemaparan dari sudut pandang penata kamera.

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode ini adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang ilmiah yaitu peneliti adalah sebagai instrumen kunci.¹⁷ Deskripsi atau narasi tertulis menjadi penting dalam pendekatan kualitatif, baik dalam pencatatan data maupun untuk penyebaran hasil penelitian.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah film NYAI (*A Woman from Java*) karya Garin Nugroho, durasi 90 menit. Di produksi oleh *Garin Nugroho Workshop*, *Treewater Productions*, *Super 8mm*. *Realese* pada tahun 2016 di *world premiere at Busan International Film Festival*.

¹⁷ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal.1.

3. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Menurut Sugiyono sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.¹⁸ Sumber data primer dalam penelitian ini adalah berupa data *audio* wawancara mendalam dengan penata kamera film Nyai yaitu Nur hidayat secara bertemu langsung.

b. Data Sekunder

Data sekunder menurut Sugiyono adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.¹⁹ Data sekunder berupa data original film Nyai diperoleh dengan cara menghubungi film *programming* Sugar Nadia Azier dan langsung diberikan kepada peneliti melalui dokumen pribadi yang diakses melalui *google drive*.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi tak berperan

Observasi merupakan metode yang paling mendasar dengan cara-cara pengamatan tertentu untuk terlibat dalam sebuah penelitian. Sutopo menyebutkan prosedur pengamatan atau observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah jenis observasi tidak berperan.²⁰ pengamatan secara

¹⁸ Sugiyono, op. cit., hal.62.

¹⁹ Ibid.,.

²⁰ HB Sutopo. Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2006, hlm 31.

berulang-ulang dengan cara menonton film Nyai dan memaparkan dari hasil wawancara penata kamera yang menjadi acuan untuk penelitian. Pengamatan dilakukan dengan mengamati aspek sinematik yang ada pada film Nyai dengan beberapa hal seperti berikut :

Tabel 1. Aspek Pengamatan Film Nyai

No	Aspek Pengamatan	Tujuan Pengamatan
1	Sinematografi Pada Film Nyai	Melihat secara detail unsur sinematografi yang terdapat dalam Film Nyai seperti <i>angel</i> , <i>image size</i> , <i>camera movement</i> , <i>depth of flied</i> , <i>focus</i> , dan <i>speed</i> yang terdapat pada Film Nyai.
2	<i>Mise-en-scene</i> pada Film Nyai	Melihat secara detail unsur <i>mise-en-scene</i> yang terdapat dalam Film Nyai seperti <i>setting</i> , kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, dan pemain serta pergerakannya
3	Jumlah <i>shot</i> yang terdapat pada Film Nyai	Melihat perpindahan setiap <i>shot</i> yang terdapat pada Film Nyai
4	Jumlah <i>Scene</i> yang terdapat pada Film Nyai	Melihat perpindahan setiap <i>scene</i> yang terdapat pada Film Nyai
5	Jumlah <i>Sequance</i> yang terdapat pada Film Nyai	Melihat perpindahan setiap <i>sequance</i> yang terdapat pada Film Nyai

b. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seseorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu.²¹

Dalam penelitian ini wawancara menggunakan teknik *depth interview* dilakukan dengan Nur Hidayat selaku penata kamera dari film *Nyai* sebagai narasumber dan membantu menerangkan proses penerepan dan pengamilan teknis mengenai *long take* dalam film *Nyai*.

c. Studi pustaka

Studi pustaka ditujukan untuk mendapatkan referensi berupa buku-buku dan hasil penelitian lainnya yang berhubungan dengan penelitian tentang teknik analisis gambar, maupun tentang film *Nyai*. Secara spesifik, studi pustaka penelitian ini difokuskan pada hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan seputar penelitian yaitu teknik pengambilan gambar dalam film. Studi pustaka dilakukan dengan menggali data-data hasil peneliti lain atau berbagai sumber literatur, baik berupa buku, karya tulis ilmiah, hasil-hasil resensi orang lain, dalam bentuk cetak maupun *online*.

²¹ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal.180.

5. Analisis Data

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan langkah pengelompokan data berdasarkan hasil wawancara penata kamera film Nyai. Melakukan reduksi data artinya adalah memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada persoalan penting,²² kemudian mencari tema dan polanya. Melalui *purposive sampling* yang telah dipaparkan pada sub jenis penelitian, maka reduksi dapat dilakukan untuk menentukan data yang akan dianalisis, dengan cara memaparkan *mise-en-scene* mulai dari *setting*, kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, dan pemain serta pergerakannya. Serta dari segi sinematografinya seperti *angel*, *image size*, *camera movement*, *depth of flied*, *focus*, dan *speed* yang terdapat pada film Nyai.

b. Display sajin data

Sajian data merupakan proses penyusunan data secara deskriptif interpretatif. Sajian data tersebut berupa gambar-gambar dari potongan film Nyai yang telah dipilih berdasarkan *mise-en-scene* mulai dari *setting*, kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, dan pemain serta pergerakannya. Kemudian *variable* bercerita pada kamera seperti *angel*, *image size*, *camera movement*, *depth of flied*, *focus*, dan *speed* yang terdapat pada film Nyai.

²²Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi. Cetakan Kedua. Bandung: Alfabeta, 2012, hlm 332.

c. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir, yaitu sajian data yang ada di deskripsikan melalui proses interpretasi dan penafsiran, sehingga didapatkan suatu jalinan data yang saling terikat satu sama lainnya. Menurut Schaltzman dan Strauss, tujuan dari penafsiran data salah satunya adalah capaian deskriptif analitik, artinya kategori-kategori yang telah diolah untuk menemukan deskripsi baru.²³

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis, atau teori.²⁴ Pada proses penarikan simpulan penelitian terhadap *long take* dalam membangun realisme pada film Nyai melalui sudut pandang penata kamera ini berupa pemaparan aspek sinematik yang memperkuat *long take* dalam membangun realisme.

²³ Schaltzman & Anselm L. Strauss. Field Research: Strategies for a Natural Sociology. New Jersey:Prentice-Hall, Inc, 1973, hlm 110-111.

²⁴ Sugiyono, op. cit., hal.99.

H. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I merupakan bab yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kemudian tinjauan pustaka, bagian ini menguraikan mengenai *review* atau hasil penelitian yang telah ada berupa laporan skripsi guna untuk mengetahui orisinalitas penelitian. Selanjutnya kerangka konseptual sebagai penjabar alur penelitian serta teori yang terkait dengan penelitian. Metode penelitian berisi jenis penelitian, obyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB II : DESKRIPSI FILM NYAI A WOMAN FROM JAVA

Bab II menjelaskan mengenai deskripsi Film Nyai A Woman From Java dengan mendeskripsikan gambaran umum dari film. Gambaran umum diperjelas dengan sinopsis film, alur cerita, dan kru film.

BAB III : ASPEK SINEMATIK DENGAN *LONG TAKE* MEMBANGUN REALISME MELALUI SUDUT PANDANG PENATA KAMERA PADA FILM NYAI

Bab III mendeskripsikan hasil penelitian dengan pembuktian yang akan dijelaskan berdasarkan struktur film yang terdiri dari *shot* , *scene* , dan *sequence* lalu dipaparkan tentang aspek sinematik berupa *mise-en-scene* dan sinematografi melalui sudut pandang penata kamera dalam membangun realisme.

BAB IV : PENUTUP

Bab IV berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan pada bab ini merangkum seluruh hasil penelitian. Saran pada penelitian ini ditujukan pada pihak yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan penelitian.



BAB II

FILM NYAI

A. Film Nyai *A Woman From Java*

Film Nyai termasuk dalam jenis film fiksi *genre* drama dan berdurasi panjang. Film drama adalah ragam film yang sebagian besar tergantung pada pengembangan mendalam karakter realitas yang berurusan dengan tema emosional.²⁵ Film Nyai mengangkat cerita tentang sosok perempuan pribumi yang menikah dengan laki-laki Belanda pada masa kolonial yang marak pada periode itu. Film Nyai berlatar belakang era 1926-27, masa dimana awal sejarah film Indonesia tercipta.

Film Nyai memiliki keunikan tersendiri jika dibandingkan dengan film di Indonesia yang pernah ada, berikut kutipan wawancara Garin Nugroho sutradara film Nyai melalui Gatra.com

“Ini eksperimen baru saya yang saya buat di tahun yang sama dengan film Setan Jawa (2016). Tapi karena produksi film ini sangat independen dan dengan tim yang kecil, maka metode distribusinya juga bergerak secara independen. Film ini unik dan juga memberikan perspektif baru di perfilman Indonesia,” ujar Garin disela-sela pemutaran di CGV Cinemas, Pacific Place Mall, Jakarta, Sabtu (6/10)*²⁶

Persepektif baru yang muncul dalam film Nyai adalah dari sisi sinematografi dengan menggunakan teknik *long take*, *one take*, dan *one shot* selama durasi film yaitu sekitar 89 menit tanpa adanya cut. Film Nyai menjadi film pertama di Indonesia yang menggunakan teknik *long take* dengan durasi terlama.

²⁵ Di kutip dari https://id.wikipedia.org/wiki/Film_drama, diakses pada tanggal 11 Januari 2020, pukul 19.35

²⁶ Flora L.Y. Barus <https://www.gatra.com/detail/news/352308-Kenalkan-Sejarah-Film-Indonesia-Garin-Nugroho-Sutradarai-Film-Nyai> diakses pada tanggal 11 Januari 2020 pukul 19.45



Gambar 1. Poster film NYAI (A Woman from Java)

A film by Garin Nugroho

(Sumber <https://kemlu.go.id/marseille/id/news/959/pekan-film-indonesia-2019>) diakses pada tanggal 07 Januari 2020

Film Nyai perdana diputar pada bulan Oktober tahun 2016 di *world premiere at Busan International Film Festival*, Film Nyai memiliki *Duration* : 90 mins dengan warna film *Color* dan berasal dari negara Indonesia. Film Nyai tidak beredar di bioskop-bioskop reguler di Indonesia, namun film Nyai hanya diputar di layar-layar alternatif. Film Nyai perdana pemutaranya di *Busan IFF 2016 – Korea – Windows on Asia Section* pada tahun 2016, film Nyai juga diputar di berbagai film festival. Di Torino Film Festival film Nyai membuka sesi “*Waves*“, sesi program eksperimental. Selain itu, film Nyai juga telah tayang di *Rotterdam Film Festival*.

Sinopsis

Sebuah kisah yang diceritakan selama 90 menit. Berlatar masa penjajahan Belanda, tahun 1927, seorang perempuan cantik hidup bersama suami Belandanya yang sudah tua dan sakit-sakitan. Perempuan ini kehilangan namanya, dan dipanggil Nyai, yang berarti wanita simpanan. Ia mulai menyadari bahwa ia seolah hidup dalam penjara, sementara dia harus menghadapi banyaknya orang yang mengunjungi rumahnya ketika suaminya yang sakit berulang tahun. Kehidupan Nyai saat mengurus suaminya menjadi sebuah drama kesendirian tentang keberadannya di dunia, dengan hidup yang telah direbut paksa darinya.

Still photo Film Nyai A Woman from java



Gambar 2. *Still photo* adegan *shot* akhir *scene* 10 *sequence* 2
(Sumber. Data arsip Garin Nugroho Workshop film Nyai tahun 2016)

Adegan yang memperlihatkan tokoh Nyai sedang meretapi kesedihannya terhadap permasalahan yang telah terjadi serta ekspresi setelah Nyai membunuh suami Belandanya.



Gambar 3. *Still photo* adegan *shot* bernyanyi *scene 2 sequence 1*
(Sumber. Data arsip Garin Nugroho Workshop film Nyai tahun 2016)

Adegan yang memperlihatkan tokoh Nyai sedang bernyanyi bersama pemusik keroncong yang dihadirkan untuk menghibur suami Belandnya di hari ulang tahunnya.



Gambar 4. *Still photo* adegan *shot* opening *scene 1 sequence 1*
(Sumber. Data arsip Garin Nugroho Workshop film Nyai tahun 2016)

Adegan yang memperlihatkan tokoh Nyai dan dua orang pembantunya sedang berdoa dan membakar sajen untuk mendoakan kelangsungan kehidupan seorang Nyai.

Film Nyai memberikan sebuah gambaran baru di dunia perfilman Indonesia. Film ini menyajikan sebuah drama pertunjukan tentang Nyai pada zaman kolonial Belanda, menggunakan konsep teater, yang juga melibatkan para pemain-pemain teater dengan *long take*, *one take*, dan *one shot*. Film Nyai juga memiliki alur cerita yang begitu kompleks dengan menekankan Nyai sebagai tokoh utama dalam film ini.


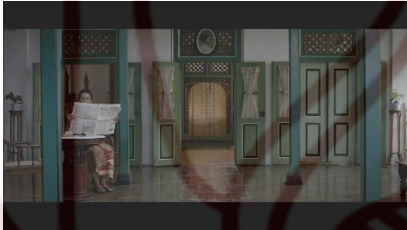
Film Nyai menggunakan *one shot* dan *one take*, namun dalam *one shot* tersebut terdapat beberapa *image size* atau *size shot* yang berganti-ganti untuk memberikan penekanan kepada para pemain secara personal maupun kelompok. Perubahan *size shot* juga terdapat pada pergerakan kamera pada film Nyai sehingga film Nyai mempunyai beberapa penekanan melalui kamera.

Setiap perindahan *scene* dalam film Nyai terlihat dari para pergantian pemain yang bergantian masuk kedalam *frame* dan membawa persoalan yang berbeda-beda, jika dilihat perpindahan *scene* dalam film Nyai menggunakan konsep drama pertunjukan pada panggung. Terdapat sepuluh *scene* dalam film Nyai selama 89 menit durasi film Nyai.

A. *Scene 1 film Nyai A Woman From Java*

Tabel 2. Scene 1 film Nyai



(Sumber: Capture video film Nyai A Woman From Java. TC:00:00:44 hingga TC: 00:04:00)

No	Gambar	Deskripsi
1		Scene awal memperlihatkan sosok Nyai dan lingkungan sekitar rumahnya dengan memberikan sebuah gambaran kehidupan Nyai pada masa dulu. pengenalan tokoh pemabantu juga diperlihatkan pada scene awal sebagai penghantar cerita awal Film Nyai.
2		

B. *Scene 2 film Nyai A Woman From Java*

Tabel 3. Scene 2 film Nyai


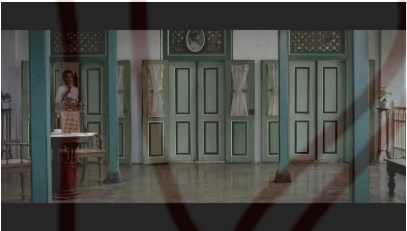
(Sumber: Capture video film Nyai A Woman From Java. TC:00:04:00 hingga TC: 00:09:40)

No	Gambar	deskripsi
1		Scene 2 memperlihatkan Nyai yang begitu gemulai saat menari ketika kedatangan para pemusik keroncong yang diundang untuk menghibur suami Belanda Nyai yang sedang berulang tahun, namun konflik terjadi ketika rumah Nyai dilempari batu dan di teriaki kafir oleh sekelompok warga.
2		

C. Scene 3 film Nyai A Woman From Java

Tabel 4. Scene 3 film Nyai

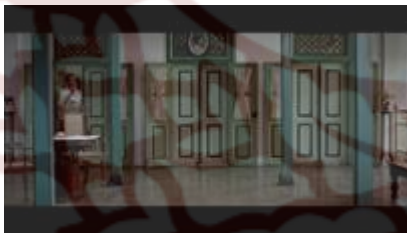
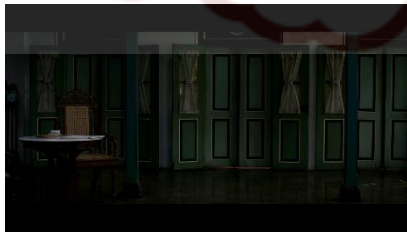
(Sumber: Capture video film Nyai A Woman From Java. TC:00:09:40 hingga TC: 00:17:51)

No	Gambar	deskripsi
1		memperlihatkan kedatangan tokoh pemuka agama dan warga setempat untuk mengaji di kediaman guna mendoakan suami
2		Nyai yang sedang sakit, namun penolakan terjadi oleh suami Belandanya Nyai saat pengajian sedang berlangsung dan suasana mulai memanas.

D. Scene 4 film Nyai A Woman From Java

Tabel 5. Scene 4 film Nyai


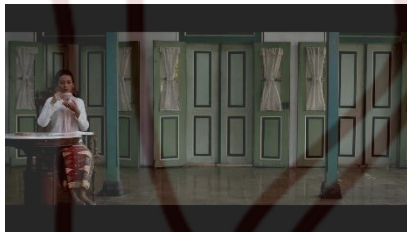
(Sumber: Capture video film Nyai A Woman From Java. TC:00:17:51 hingga TC: 00:27:10)

No	Gambar	deskripsi
1		Kedatangan pengacara Nyai untuk membahas harta warisan dari suaminya meskipun suaminya masih hidup, permasalahan ini tentang harta warisan Nyai dan
2		pembagian lahan perkebunan serta hukum Belanda dan Jawa yang menjadi inti pembahasan di scene ini.

E. *Scene 5 film Nyai A Woman From Java*

Tabel 6. Scene 5 film Nyai


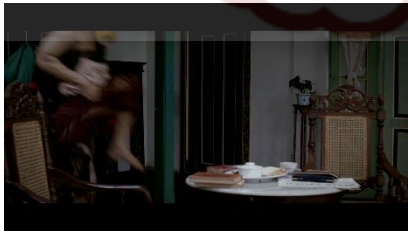
(Sumber: Capture video film *Nyai A Woman From Java*. TC:00:27:10 hingga TC: 00:35:30)

No	Gambar	deskripsi
1		Kedatangan para penari serimpi untuk menghibur suamin Belanda Nyai pada hari ulang tahunnya, namun Nyai tidak begitu suka karena suaminya sangat lah genit terhadap para penari serimpi yang masih muda, ketika suaminya tertidur Nyai pun langsung memberontakan tarian serimpi tersebut dan menyudahinya.
2		

F. *Scene 6 film Nyai A Woman From Java*

Tabel 7. Scene 6 film Nyai

(Sumber: Capture video film *Nyai A Woman From Java*. TC:00:35:30 hingga TC: 00:50:55)

No	Gambar	deskripsi
1		Kedatangan penulis novel tentang Nyai dari Surabaya membuat Nyai menceritakan tentang kehidupannya yang akan diangkat menjadi sebuah buku, namun sempat terjadi gejolak asmara ketika Nyai menggoda penulis tersebut dan mengajaknya ke dalam kamar, lalu muncul tokoh orang gila yang memberikan sebuah petunjuk tentang zaman yang sudah gila
2		

G. *Scene 7 film Nyai A Woman From Java*

Tabel 8. Scene 7 film Nyai



(Sumber: Capture video film Nyai A Woman From Java. TC:00:50:55 hingga TC: 00:56:31)

No	Gambar	deskripsi
1		Kedatangan para buruh yang bekerja pada perkebunan milik suami Belandanya Nyai, mereka protes terhadap sistem upah dan jam kerja yang menjadikan mereka seperti orang yang bekerja tidak sesuai dengan apa yang mereka dapatkan. Nyai pun menyakinkan dan membantu mereka terhadap masalah yang ada.
2		

H. *Scene 8 film Nyai A Woman From Java*

Tabel 9. Scene 8 film Nyai


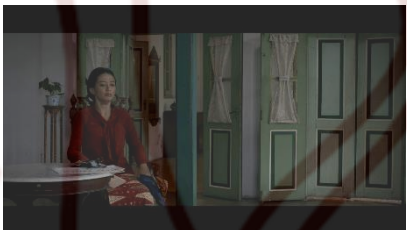
(Sumber: Capture video film Nyai A Woman From Java. TC:00:56:31 hingga TC: 01:09:44)

No	Gambar	deskripsi
1		menceritakan tentang Nyai yang kesal terhadap uang yang telah mengakibatkan dirinya menjadi Nyai saat ini, karena uang ia telah di perdagangkan kepada orang Belanda oleh ayah kandungnya sendiri. Kesedihan dan amarah bercampur aduk dalam ekspresi Nyai, lalu terjadi pelemparan kotoran kedalam kediaman Nyai sambil meneriaki Nyai sebagai penghianat oleh warga sekitar.
2		

I. Scene 9 film Nyai A Woman From Java

Tabel 10. Scene 9 film Nyai

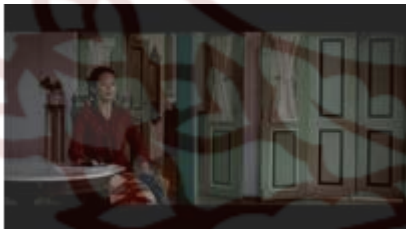

(Sumber: Capture video film Nyai A Woman From Java. TC:01:09:44 hingga TC: 01:17:56)

No	Gambar	deskripsi
1		kedatangan pihak pengadilan tinggi Belanda untuk mengangkut semua barang yang ada di dalam rumah Nyai karena permasalahan hak atas nama Belanda bukan Nyai. Keadaan
2		mulai memanaskan karena Nyai sangat marah melihat hartanya diambil semua dan suaminya hanya diam dan menangis saja.

J. Scene 10 film Nyai A Woman From Java

Tabel 11. Scene 10 film Nyai

(Sumber: Capture video film Nyai A Woman From Java. TC:01:17:56 hingga TC: 01:26:54)

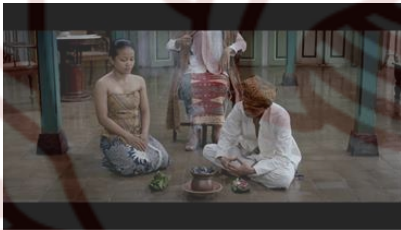
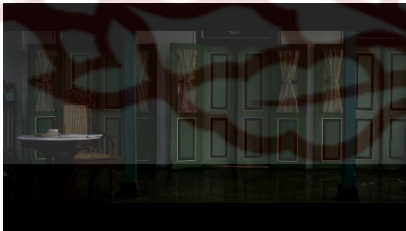
No	Gambar	deskripsi
1		Scene akhir menjelaskan tentang Nyai yang tidak bisa menemui anaknya karena hak asuh diambil oleh pihak Belanda, ekspresi Nyai pun sangat marah dan sedih terhadap permasalahan yang telah menimpa hidupnya, lantas Nyai melampiaskan dengan membunuh suami Belandanya menggunakan senjata pistol.
2		

Perpindahan *sequence* pada film Nyai terlihat pada pergantian hari yang dimanipulasi dengan *dissolve* cahaya yang perlahan menurunkan intensitas cahaya seakan-akan itu menjadi malam, dengan tanpanya sebuah *cut* penonton bisa dapat merasakan sebuah pergantian waktu yang sangat jelas meskipun hanya beberapa saat saja. *long take* memberikan sebuah gambaran realita dari kehidupan yang terjadi di dalam film Nyai.

A. *Sequence 1* film Nyai *A Woman From Java*

Tabel 12. *Sequence 1* film Nyai

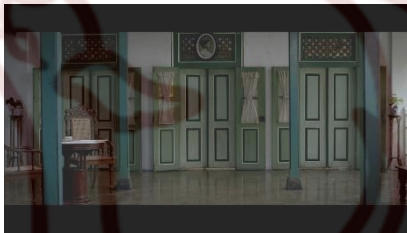
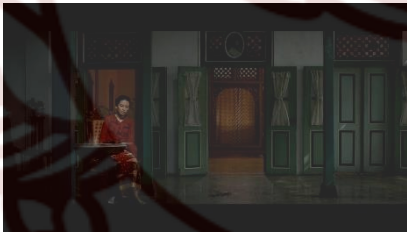
(Sumber: Capture video film Nyai *A Woman From Java*. TC:00:00:44 hingga TC: 00:27:10)

NO	GAMBAR	DESKRIPSI
1		Menunjukkan sebuah kejadian yang terjadi dalam satu hari pertama di dalam rumah Nyai, beberapa tokoh yang masuk memiliki keperluan yang berbeda-beda. <i>Sequence</i> pertama ini memiliki jumlah 5 scene. Setiap scene memiliki maksud dan tujuan yang berbeda. <i>Sequence</i> ini menjadi sebuah penghantar awal terhadap setiap permasalahan yang terjadi di dalam film Nyai.
2		Sosok Nyai yang begitu wibawa dan sangat terdidik terlihat pada <i>sequence</i> ini, dengan beberapa tokoh yang berpihak dan ingin membantu Nyai. Pemutusan <i>sequence</i> terjadi dengan pergantian hari yang digambarkan dengan cahaya yang diredukan.

B. *Sequance 2* film Nyai A Woman From Java

Tabel 13. *Sequance 2* film Nyai

(Sumber: Capture video film Nyai A Woman From Java. TC:00:27:15 hingga TC: 01:26:54)

NO	GAMBAR	DESKRIPSI
1		Menunjukkan sebuah kejadian pada hari kedua pada film Nyai. Sequance ini memiliki jumlah 5 scene dengan setiap scene memiliki tujuan yang berbeda-beda. Konflik yang terjadi pada sequance ini menjadi ending penceritaan dalam film Nyai. Memperlihatkan bagaimana sosok Nyai menghadapi banyak masalah yang terjadi dari setiap tokoh yang masuk. Amarah, kesedihan, dan kekecewaan lebih banyak ditampilkan oleh Nyai pada sequance ini.
2		Nyai menceritakan perjalanan dirinya, masalah yang sedang terjadi pada perkebunan, hak warisan Nyai, dan anak kandung Nyai yang tidak bisa bertemu denganya. Sampai akhirnya Nyai membunuh suami Belandanya dengan sebuah senjata api.

Film Nyai menggunakan *one shot* dan *one take*, namun dalam *one shot* tersebut terdapat beberapa *image size* atau *size shot* yang berganti-ganti untuk memberikan penekanan kepada para pemain secara personal maupun kelompok. Perubahan *size shot* juga terdapat pada pergerakan kamera pada film Nyai sehingga film Nyai mempunyai beberapa penekanan melalui kamera.

B. Profil Penata Kamera Film *Nyai A Woman From Java*

Penata kamera pada film *Nyai* adalah Nur Hidayat yang lahir di Jakarta, 28 November 1962, menempuh pendidikan jurusan Tata Kamera Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta pada tahun 1982 hingga 1988.



Gambar 5. Nur Hidayat
(Sumber: <https://www.linkedin.com/in/nur-hidayat-91b4485/>
Nur Hidayat) diakses pada 10 Januari 2020

Nur Hidayat memulai karir dalam sinematografi pada tahun 1992 hingga saat ini. Film pertama yang ia kerjakan sebagai penata kamera adalah Film *Bulan Tertusuk Ilalang* pada tahun 1995, setelah itu ia juga mengerjakan beberapa film sebagai penata kamera seperti, Film *Kuldesak* (1998), Film *Daun Di Atas Bantal* (1998). Nur Hidayat juga pernah memproduksi film sebagai sutradara dan penata kamera pada film *Jejak Darah* (2010). Nur Hidayat berpendapat jika memakai metafora seorang sastrawan yang penting adalah kata-kata, maka untuk sinematografer bentuk, cahaya adalah kata-kata. Cahaya bisa mengungkapkan perasaan secara mendalam. *“Dynamic lighting that make shape dimension,”* .

Estetika dalam kamera selalu ia curahkan setiap ia memproduksi sebuah film sebagai penata kamera, ketika melihat film Daun Di Atas Bantal (1998) setiap shot yang ia berikan selalu memberikan kesan dan makna yang tersampaikan kepada penonton dengan tujuan berbagi pengalaman melalui visual. Melihat kehidupan sebuah keluarga yang bertahan hidup di kota Jogja pada masa itu dengan segala permasalahan yang diperlihatkan membuat setiap shot yang Nur Hidayat tampilkan membuat sebuah imajinasi dalam benak penonton dalam merasakan dram yang terjadi di dalam film. Film Daun Di Atas Bantal (1998) mendapatkan penghargaan best picture dalam *Asia-Pacific Film Festival - 1998* - *Best Film & Best Picture*.



Gambar 6. Poster Film Daun Di Atas Bantal
(Sumber: <https://asasi.elsam.or.id/daun-di-atas-bantal-menangkap-realitas-hak-atas-kota-di-kota-yogyakarta/>)
diakses pada 10 Januari 2020

*“Bahasa film terjadi ketika film itu selesai. Film punya daerah yang luas, tak cuma sinetron. Kita punya potensi tutur cerita yang unik, merangsang bentuk-bentuk bahasanya.”*²⁷ Kutipan Nur Hidayat saat *workshop* pemaksimalan visual.

²⁷ Isma Swastiningrum <https://lpmarena.com/2015/05/29/monodzky-pemaksimalan-visual/> diakses pada tanggal 11 Januari 2020 pukul 19.45

Penghargaan yang telah ia dapatkan, salah satunya adalah *Festival Film Indonesia 2014* mendapatkan *pengarah sinematografi terbaik pada film Sebelum Pagi Terulang Kembali*. Perjalanan Nur Hidayat dalam bidang sinematografi sudah begitu lama mulai dari era analog sampai saat ini era digital, membuat ia tidak henti-hentinya untuk terus mengembangkan sinematografi dalam film Indonesia. Film *Nyai* menjadi jawaban Nur Hidayat untuk bereksperimen dalam segi sinematografi karena ia di percaya untuk menjadi penata kamera pada film *Nyai*. *Long take*, *one take*, dan *one shot* yang ia terapkan menjadi sebuah *perspektif* baru dalam bidang sinematografi untuk perfilman Indonesia pada era digital saat ini. Nur Hidayat berpendapat jika perkembangan dalam bidang sinematografi pada saat ini memungkinkan untuk para sineas bereksperimen dalam bidang sinematografi untuk membuat ilusi-ilusi baru terhadap penonton.

Berikut kutipan wawancara dari Penata kamera film *Nyai* yang ditemui secara langsung.

*“perkembangan teknologi sekarang memungkinkan untuk kita membuat long take yang begitu panjang, tapi kalo film biasanya dibatasi oleh magazine yang tersedia, misalnya 400ft, 1000ft, kalo di film 400ft itu kurang lebih 4 menit kalo 1000ft sekitar 10 menit tanpa cut. Dengan adanya perkembangan teknologi maka kita bias melakukan long take sepanjang 90 menit ataupun mungkin saat ini bisa lebih lagi tanpa cut, nah itu adalah fasilitas yang di mungkin oleh adanya ilmu pengetahuan kemudian melahirkan teknologi dan melahirkan estetika baru.”*²⁸

²⁸ Wawancara dengan Nur Hidayat, Penata Kamera film *Nyai*. Bogor, 02 Januari 2020 pukul 15.00 WIB

BAB III

ASPEK SINEMATIK MEALALUI SUDUT PANDANG PENATA KAMERA DALAM MEMBANGUN REALISME

Film Nyai adalah film yang *bergenre* drama, film ini memiliki unsur naratif dan sinematik. Dalam film ini unsur naratif terdapat pada sebuah drama penceritaan yang menampilkan sebuah kisah tentang Nyai. Nyai menjadi tokoh terkuat dalam film ini dengan penokohan karakter yang sangat kuat. Alur penceritaan dalam film ini memperlihatkan konflik yang terdapat pada sosok Nyai dengan sangat jelas dengan kemunculan setiap tokoh yang mempunyai kesinambungan yang jelas dengan sosok Nyai. Dalam film Nyai terdiri dari dua *sequence*, sepuluh *scene*, dan satu *shot* yang disatukan menggunakan *long take* dengan durasi 87 menit.

Penelitian dilakukan dengan pembagian mulai dari durasi *long take* lalu setiap *sequence* yang menggabungkan *scene* dengan pemaparan aspek sinematik, pemecahan *mise-en-scene* mulai dari *setting*, kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, dan pemain serta pergerakannya lalu penjelasan mendalam dari segi sinematografi mulai dari *angle*, *image size*, *movement*, *depht of flied*, *focus*, dan *speed* dan terakhir tentang realisme yang terbangun dalam Film Nyai dari segi penata kamera hal ini dilakukan untuk memudahkan pembaca dalam memahami penelitian.

A. Durasi *Long Take* Film *Nyai A Woman From Java*

Penerapan *long take* dalam film *Nyai* berpengaruh terhadap durasi *shot*. Film *Nyai* memiliki durasi *shot* 87 menit dengan pengambilan satu kali *shot* dan itu lah yang disebut dengan *long take*. *Long take* dalam film *Nyai* merupakan teknik yang terbangun dengan aspek sinematik yang mencoba membangun realisme. Tanpa adanya *cut* dalam film *Nyai* penonton dibawa kedalam sebuah realita yang terjadi didalam film.



Gambar 7. Film *Nyai A Woman From Java* jumlah 2 *Sequance*, 10 *Scene*, 1 *shot*.
(Sumber: Capture video Film *Nyai A Woman From Java* TC:00:00:44 hingga TC:01:26:54)

Berikut penjelasan dari penata kamera film *Nyai*.

Long take itu menjaga irama dalam film, yang dimana untuk menjaga irama itu ada sekitar berapa hal yang pertama adalah durasi *shot* panjang pendeknya dari sebuah *shot*, yang kedua adalah kamera movement, yang ketiga adalah type of *shot*, terus element visual komposisi, terus manipulasi kamera karena didalam *long take* juga ada manipulasi – manipulasi kamera nah itu yang harus dijaga untuk orang – orang yang ingin menggunakan *long take*. *Long take* bukan sekedar kegenitan karena kita juga harus menyatakan sesuatu. *Long take* bukan realisme merakam sebuah gambar akan tetapi yang paling penting adalah kita merepresentasikan realitas,²⁹

²⁹ Wawancara dengan Nur Hidayat, Penata Kamera film *Nyai*. Bogor, 02 Januari 2020 pukul 15.00 WIB

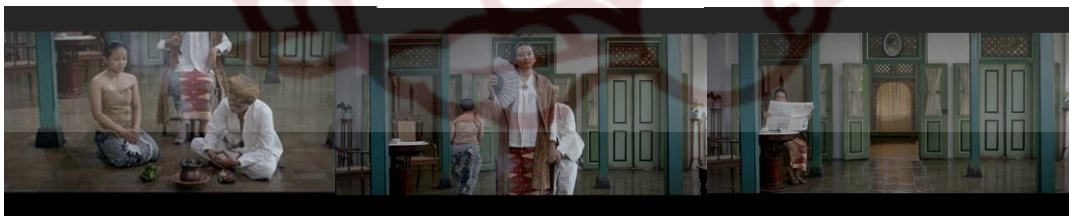
Film Nyai menggunakan *one shot* dan *one take*, namun dalam *one shot* tersebut terdapat beberapa *image size* atau *size shot* yang berganti-ganti untuk memberikan penekanan kepada para pemain secara personal maupun kelompok. Perubahan *size shot* juga terdapat pada pergerakan kamera pada film Nyai sehingga film Nyai mempunyai beberapa penekanan melalui kamera.

Perindahan *scene* dalam film Nyai terlihat dari para pergantian pemain yang bergantian masuk kedalam *frame* dan membawa persoalan yang berbeda-beda, jika dilihat perpindahan *scene* dalam film Nyai menggunakan konsep drama pertunjukan pada panggung. Terdapat sepuluh *scene* dalam film Nyai selama 89 menit durasi film Nyai.

Perpindahan *sequence* pada film Nyai terlihat pada pergantian hari yang dimanipulasi dengan *dissolve* cahaya yang perlahan menurunkan intensitas cahaya seakan-akan itu menjadi malam, dengan tanpanya sebuah *cut* penonton bisa dapat merasakan sebuah pergantian waktu yang sangat jelas meskipun hanya beberapa saat saja. Film Nyai menggunakan *one shot* dan *one take*

B. Sequence 1 Film Nyai A Woman From Java

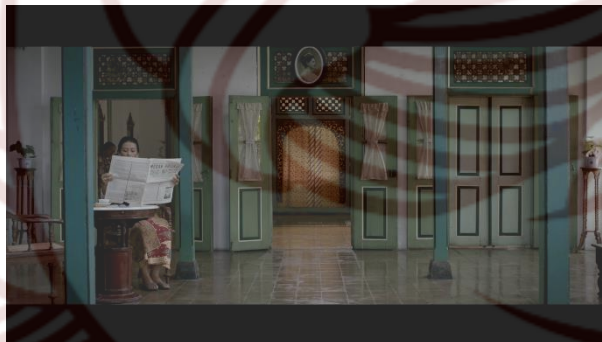
1. Scene 1 film Nyai A Woman From Java



Gambar 8. Adegan Scene 1 film Nyai A Woman From Java
(Sumber: Capture video Film Nyai A Woman From Java adegan Scene 1. TC:00:00:44 hingga TC: 00:04:00)

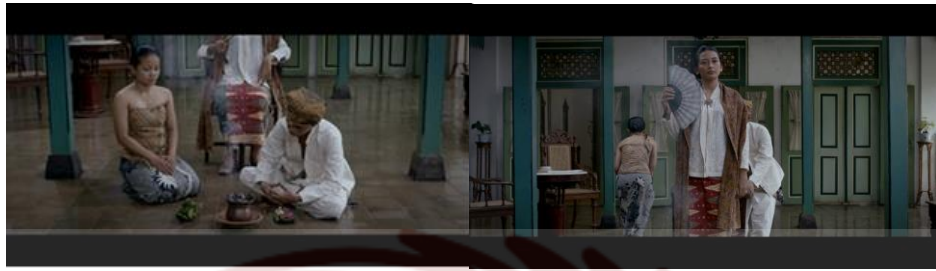
Scene awal memperlihatkan adegan si mbok dan pembantu laki-laki sedang berdoa dengan adat Jawa agar di ulang tahun Mr. Willam suami Belandanya Nyai diberi kesehatan karena sedang sakit, lalu mendoakan Nyai agar dimudahkan segala permasalahannya. Memperlihatkan sosok Nyai dan lingkungan sekitar rumahnya dengan memberikan sebuah gambaran kehidupan Nyai.

Setting dalam film Nyai hanya memiliki satu tempat di ruang tamu yang berlatar belakang pada masa penjajahan Belanda pada tahun 1927. Dengan berkonsep rumah Jawa modern yang dipadukan dengan unsur-unsur *element* Belanda.



Gambar 9. *Setting* pada film Nyai
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:03:30 - 00:04:00)

Kostum dan tata rias karakter dalam film Nyai memberikan sebuah peranan yang berbeda dari setiap tokoh dan mampu menjelesakan mengenai ruang dan waktu yang terjadi pada film ini adalah tahun 1927 dengan menggunakan konsep daerah Jawa. Si mbok menggunakan atasan kemben dan bawahan kain jarik, pembantu pria meenggunakan atasan kain dan bawahan kain panjang hingga mata kaki, dan Nyai menggunakan kebaya putih dan jarik untuk membedakan sebuah kelas sosial.



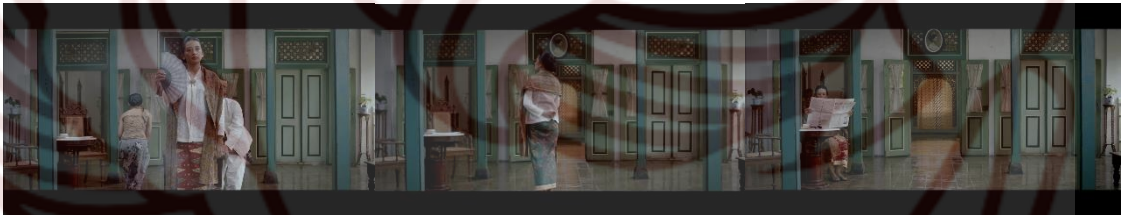
Gambar 10. penggunaan kostum para pemain pada *scene* 1
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:00:45 - 00:02:22)

Pencahayaan dalam *scene* ini terlihat memiliki sumber cahaya dari sebelah kanan *frame* dengan mengandalkan cahaya matahari. Konsep penggunaan *side lighting* disini terlihat sangat *natural* karena memiliki intensitas cahaya *soft light*. Untuk memberikan pencahayaan pada ruangan tengah dalam *setting* film Nyai menggunakan konsep *frontal lighting* dengan cara menaruh *lighting* di depan *setting* lalu di *bouncing* atau dipantulkan menggunakan *reflector* putih untuk menghapus bayangan dan menegaskan wajah karakter pada film Nyai. Pada *scene* ini menggunakan rancangan tata *lighting* berupa *high key* dengan bertujuan menciptakan batas tipis antara area gelap dan terang yang terdapat pada *setting* teras rumah Nyai dan mengutamakan pada warna, bentuk, dan garis yang tegas pada tiap element *mise-en-scene* yang terdapat dalam *frame*.



Gambar 11. Pencahayaan *side lighting* dan *frontal lighting* dengan konsep *high key*
scene 1 Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:00:00:44 - 00:04:00)

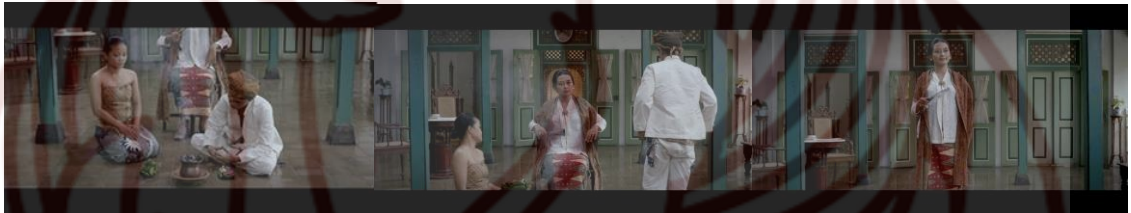
Pemain serta pergerakannya dalam film Nyai sangat terlihat rapi dan terjaga sekali *blocking* para pemainnya, karena dalam satu kali *shot* bagaimana para pemain harus bergantian masuk kedalam *frame* serta mengatur pergerakan di dalam *setting* yang tidak begitu luas. Pada *scene* ini posisi awal si mbok dan pembantu laki-laki duduk dibawah lalu Nyai berada di belakang mereka duduk di atas kursi, setelah itu si mbok dan pembantu laki-laki berdiri dan mundur ke belakang untuk masuk kedalam rumah sedangkan Nyai berdiri lalu berpindah duduk di kursi belakang. Pergerakan kamera dengan menggunakan satu *shot long take* juga sangat berpengaruh dalam *blocking* para pemain yang harus sesuai



Gambar 12. Pergerakan si mbok dan pembantu laki-laki, serta Nyai pada *scene* 1
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:02:16 - 00:04:00)

long take dan satu shot sangat sesuai dengan *angle* kamera obyektif dengan menjadikan sudut pandang pada kamera sebagai mata penonton, sehingga penonton dapat merasakan secara langsung apa yang sedang terjadi di dalam film Nyai. Realita yang dapat dirasakan oleh penonton terhadap film Nyai bisa lebih tersampaikan dengan menggabungkan *angle* kamera obyektif dan *long take* dengan pengambilan satu *shot*, karena penonton. Pada *scene* ini *level angle* kamera menggunakan *high angle* pada adegan awal si mbok dan pembantu laki-laki yang berada dibawah,

kemudian berubah menjadi *straight-on angel* ketika memperlihatkan Nyai yang sedang duduk di atas kursi dengan posisi *frame* pada kamera melihat secara lurus dan sejajar dengan tokoh atau obyek, ketika Nyai berdiri *level* kamera berubah menjadi *low angle* karena memperlihatkan sosok Nyai yang begitu besar dan berwibawa setelah Nyai duduk *level* kamera berubah kembali menjadi *straight-on angel* karena kesejajaran antar kamera dengan subjek.

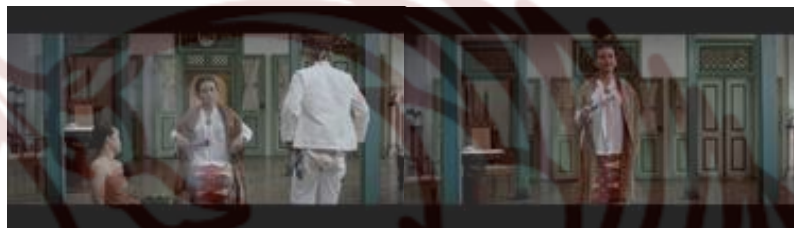


Gambar 13. Adegan pada *scene* 1 dengan *level* kamera *high angle*, *straight-on angel*, *low angle* Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 00:00:44 - 00:02:27)

Image size awal pada *scene* ini adalah *full shot* dengan memperlihatkan keseluruhan si mbok dan pembantu laki-laki, namun Nyai dibuat terpotong kepalanya dengan tujuan memberikan kesan perbedaan status sosial. Ketika *shot* Nyai berubah menjadi *medium shot* menunjukkan ekspresi Nyai, setelah itu *medium long shot* ketika Nyai berdiri memperlihatkan dari lutut sampai keatas sosok Nyai, ketika Nyai beranjak ke arah belakang dan duduk di kursi perubahan *image size* menjadi *full shot* memperlihatkan keseluruhan ruang yang terdapat pada Film Nyai.

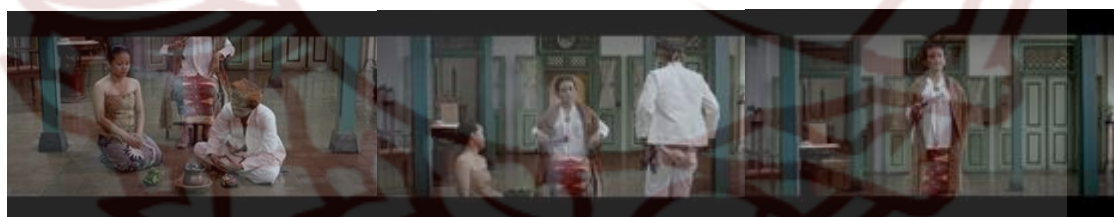


Gambar 14. adegan pada *scene* 1 dengan *image size full shot*
 Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:00:44 - 00:04:00)



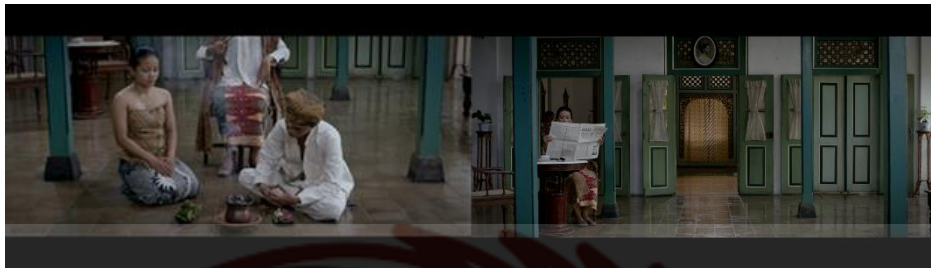
Gambar 15. adegan pada *scene* 1 dengan *image size medium long shot*
 Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:02:20 - 00:02:35)

Movement kamera pada *scene* ini hanya menggunakan *tilt up* dengan tujuan menyesuaikan pergerakan setiap tokoh untuk memperlihatkan sebuah adegan yang dilakukan. *Movement* kamera terjadi pada adegan setelah si mbok dan pembantu laki-laki selesai berdoa, kamera bergerak *tilt up* sampai memperlihatkan ekspresi Nyai lalu sampai Nyai berdiri.



Gambar 16. *Movement* kamera *tilt up* pada adegan *scene* 1
 Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:00:44 - 00:02:27)

Pada *scene* ini menggunakan *depth of field* luas dengan memberikan *focus* yang tajam dari tokoh yang terdekat sampai kepada *background* belakang pada *setting* Film Nyai. *depth of field* luas memberikan kesan nyata saat penonton menyaksikanya dengan keseimbangan *focus* yang dijaga.



Gambar 17. Penggunaan *depth of field* luas pada *scene* 1
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:00:44 - 00:04:00)

Pada *scene* ini menggunakan *Deep focus* memberikan keseimbangan *focus* antara objek, latar depan, dan latar belakang yang membuat penonton ketika menonton film Nyai seperti dia melihat langsung sebuah drama pertunjukan.



Gambar 18. Penggunaan *Deep focus* pada adegan *scene* 1
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:00:44 - 00:04:00)

Speed pada *scene* ini menggunakan normal *speed* pada teknik kamera menggunakan 24fps (*frame per second*). Pergerakan pemain pada *scene* ini terlihat memiliki kecepatan yang berbeda, si mbok dan pembantu laki-laki terlihat lebih cepat pergerakannya karena menunjukkan sebuah status sosial yang memperlihatkan mereka sebagai peseuruh, namun Nyai memiliki kecepatan yang relatif lebih pelan dan anggun untuk menunjukkan sebuah derajat yang lebih tinggi.

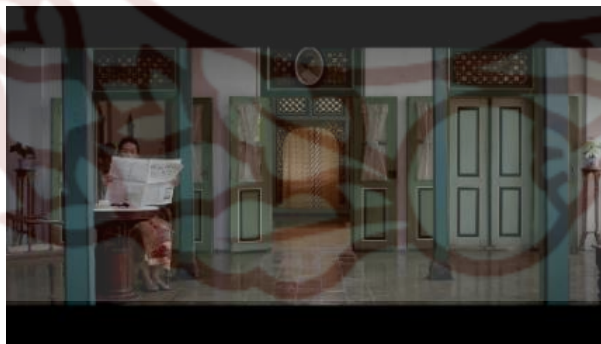
2. *Scene 2* film *Nyai A Woman From Java*



Gambar 19. Adegan *Scene 2* film *Nyai A Woman From Java*
(Sumber: Capture video film *Nyai A Woman From Java*. (TC:00:04:00 hingga TC:00:09:40))

Scene 2 memperlihatkan adegan Nyai yang begitu gemulai saat menari ketika kedatangan para pemusik keroncong yang diundang untuk menghibur Mr. Willam suami Belanda Nyai yang sedang berulang tahun, namun konflik terjadi ketika rumah Nyai dilempari batu dan diteriaki kafir oleh sekelompok warga.

Setting dalam film *Nyai* hanya memiliki satu tempat di ruang tamu yang berlatar belakang pada masa penjajahan Belanda pada tahun 1927. Dengan berkonsep rumah Jawa modern yang dipadukan dengan unsur-unsur *element* Belanda.



Gambar 20. *Setting* pada film *Nyai*
Sumber. *Capture* film *Nyai*, 2016 (Tc: 00:03:50 - 00:04:00)

Kostum dan tata rias karakter dalam film Nyai memberikan sebuah peranan yang berbeda dari setiap tokoh dan mampu menjelesakan mengenai ruang dan waktu yang terjadi pada film ini adalah tahun 1927 dengan menggunakan konsep daerah Jawa. Si mbok menggunakan atasan kemben dan bawahan kain jarik, pembantu pria meenggunakan atasan kain dan bawahan kain panjang hingga mata kaki, Nyai menggunakan kebaya putih dan jarik lalu suaminya Belandanya menggunakan kemaja putih dan bawahan kain untuk membedakan sebuah kelas sosial, pemusik keroncong menggunakan kostum ala pemusik jawa modern dengan kemeja dan celana bahan.



Gambar 21. penggunaan kostum para pemain pada *scene 2*
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:17:30 - 00:17:40)

Pencahayaan dalam *scene* ini terlihat memiliki sumber cahaya dari sebelah kanan *frame* dengan mengandalkan cahaya matahari. Konsep penggunaan *side lighting* disini terlihat sangat *natural* karena memiliki intensitas cahaya *soft light*. Untuk memberikan pencahayaan pada ruangan tengah dalam *setting* film Nyai menggunakan konsep *frontal lighting* dengan cara menaruh *lighting* di depan *setting* lalu di *bouncing* atau dipantulkan menggunakan *reflector* putih untuk menghapus bayangan dan menegaskan wajah karakter pada film Nyai. Pada *scene* ini menggunakan rancangan tata *lighting* berupa *high key* dengan bertujuan menciptakan batas tipis antara area gelap dan terang yang

terdapat pada *setting* teras rumah Nyai dan mengutamakan pada warna, bentuk, dan garis yang tegas pada tiap element *mise-en-scene* yang terdapat dalam *frame*.



Gambar 22. Pencahayaan *side lighting*, *frontal lighting*, dan *top lighting scene 2*
Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc:00:04:00 - 00:09:40)

Pemain serta pergerakannya dalam film Nyai sangatlah terlihat rapi dan terjaga sekali *blocking* para pemainnya, karena dalam satu kali *shot* bagaimana para pemain harus bergantian masuk kedalam *frame* serta mengatur pergerakan di dalam *setting* yang tidak begitu luas. Pada *scene* ini posisi awal Nyai sedang duduk di kursi lalu datang dari sebelah kanan *frame* para pemusik keroncong, lalu dari belakang keluar suami belanda Nyai bersama pembantu laki-laki, lalu Nyai menari bersama para musik keroncong untuk menghibur suaminya yang sedang berulangtahun. Pergerakan kamera dengan menggunakan satu *shot long take* juga sangat berpengaruh dalam *blocking* para pemain yang harus sesuai. Posisi dan pergerakan pemain pada film Nyai menjadi kunci untuk setiap adegan yang ditampilkan dalam film, karena kesalahan sedikit saja harus mengulang dari awal. Konsep yang matang dalam menentukan *blocking* dan pergerakan pemain sangatlah terlihat jelas pada film Nyai.



Gambar 23. Pergerakan Nyai, pemusik keroncong, suami Belanda, si mbok dan pembantu laki-laki, serta Nyai pada *scene 2*

Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc:00:04:00 - 00:09:40)

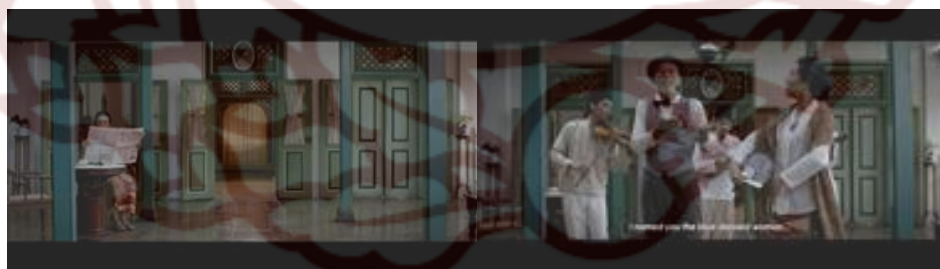
long take dan satu shot sangat sesuai dengan *angel* kamera obyektif dengan menjadikan sudut pandang pada kamera sebagai mata penonton, sehingga penonton dapat merasakan secara langsung apa yang sedang terjadi di dalam film Nyai. Realita yang dapat dirasakan oleh penonton terhadap film Nyai bisa lebih tersampaikan dengan menggabungkan *angle* kamera obyektif dan *long take* dengan pengambilan satu *shot*, karena penonton. Pada *scene* ini *level angle* kamera menggunakan *straight-on angle* pada adegan awal saat Nyai sedang duduk di kursi, lalu ketika para pemusik keroncong datang berubah menjadi *low angle* sampai selesai bermain musik keroncong. Perubahan terjadi karena pemain yang mendekati kamera dan perbedaan tinggi kamera dengan para pemain. Perubahan terjadi kembali menjadi *high angle* ketika si mbok keluar dan membersihkan batu yang bergeletakan di lantai teras rumah Nyai.



Gambar 24. Adegan pada *scene 2* dengan *level* kamera *straight-on angle*, *high angle* dan *low angle*

Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:00:04:00 - 00:09:40)

Image size awal pada *scene* ini adalah *full shot* dengan memperlihatkan keseluruhan ruang yang ada, ketika Nyai sedang duduk di kursi teras rumahnya, lalu berubah menjadi *medium long shot* ketika para pemusik keroncong datang. Perubahan terjadi karena jarak pemain dan kamera sangatlah dekat dengan perubahan menjadi *medium long shot* ekspresi para pemain musik keroncong dan Nyai menjadi terlihat jelas ketika sedang memainkan musik keroncong. Setiap perubahan *image size* pada *scene* ini terjadi karena adanya pergerakan dari setiap pemain yang memiliki batas untuk bergerak pada setiap adeganya.



Gambar 25. adegan pada *scene 2* dengan *image size* *full shot* dan *medium long shot*

Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:04:00 - 00:08:05)

Movement kamera pada *scene* ini hanya menggunakan *tilt up* pada adegan para pemain musik keroncong sedang bermain musik yang diikuti dengan Nyai yang sambil menari, pergerakan kamera *tilt up* berfungsi untuk menyesuaikan *head room* para pemain yang memiliki *level* lebih tinggi dari pada *level* kamera. lalu *tilt down* ketika si mbok sedang membersihkan batu yang bergeletakan di bawah lanti teras rumah Nyai.



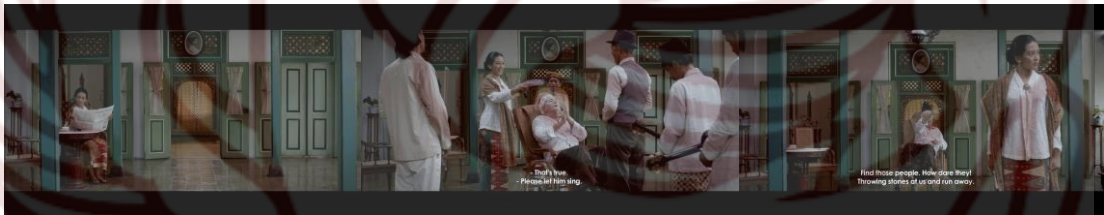
Gambar 26. *Movement* kamera *tilt up* dan *tilt down* pada adegan *scene* 2
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:00:04:00 - 00:09:40)

Pada *scene* ini menggunakan *depth of field* luas dengan memberikan *focus* yang tajam dari tokoh yang terdekat sampai kepada *background* belakang pada *setting* Film Nyai. *depth of field* luas memberikan kesan nyata saat penonton menyaksikanya dengan keseimbangan *focus* yang dijaga. Perhitungan posisi kamera pada titik center pada frame lalu jarak antara background dan subyek menjadi ciri khas terhadap penggunaan *depth of field* luas.



Gambar 27. Penggunaan *depth of field* luas pada *scene* 2
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:00:04:00 - 00:09:40)

Deep focus memberikan keseimbangan *focus* antara objek, latar depan, dan latar belakang yang membuat penonton ketika menonton film Nyai seperti dia melihat langsung sebuah drama pertunjukan. Namun, ada beberapa adegan yang menggunakan *racking focus* pada film Nyai seperti saat adegan Nyai sedang kesal dengan pelemparan baru lalu suami Nyai yang di tarik oleh pembantu laki-laki masuk kedalam rumah, titik *focus* berubah menjadi berfokus kepada suami Nyai yang sedang marah sambil meneriaki para pelempar batu, Nyai pun terlihat blur atau tidak focus. Terlihat penekanan menjadi terfokuskan kepada suami Nyai yang sedang marah dengan kejadian pelemparan batu.



Gambar 28. Penggunaan *Deep focus* dan *racking focus* pada adegan *scene 2*
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:04:00 - 00:08:25)

Speed pada *scene* ini menggunakan normal *speed* pada teknik kamera menggunakan *24fps (frame per second)*. Penggunaan *speed* normal pada kamera memberikan gambaran yang nyata dari setiap pergerakan para pemain dalam film Nyai, ketika Nyai sedang menari bersama para pemusik keroncong terlihat sangat gemulai dan halus gerakan tubuhnya. Ketika Nyai dilempari batu oleh warga sekitar Nyai sangatlah marah lalu perubahan pergerakan Nyai menjadi cepat untuk menunjukkan emosi yang dirasakannya.

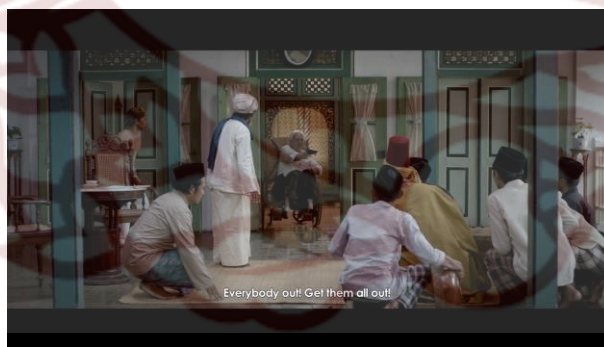
3. Scene 3 film Nyai A Woman From Java



Gambar 29. Adegan Scene 3 film Nyai A Woman From Java
(Sumber: Capture video film Nyai A Woman From Java. TC:00:09:40 hingga TC: 00:17:51)

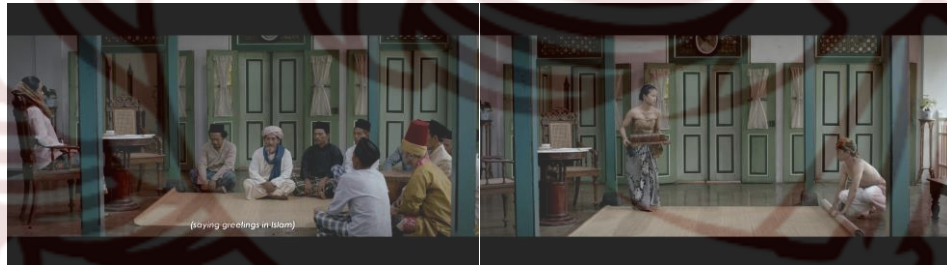
Memperlihatkan kedatangan Kyai dan anggotanya untuk mengaji di kediaman guna mendoakan suami Nyai yang sedang sakit, namun penolakan terjadi oleh suami Belandanya Nyai saat pengajian sedang berlangsung dan suasana mulai memanas.

Setting dalam film Nyai hanya memiliki satu tempat di ruang tamu yang berlatar belakang pada masa penjajahan Belanda pada tahun 1927. Dengan berkonsep rumah Jawa modern yang dipadukan dengan unsur-unsur *element* Belanda.



Gambar 30. *Setting* pada film Nyai
Sumber. Capture film Nyai, 2016 (Tc: 00:09:40 - 00:17:51)

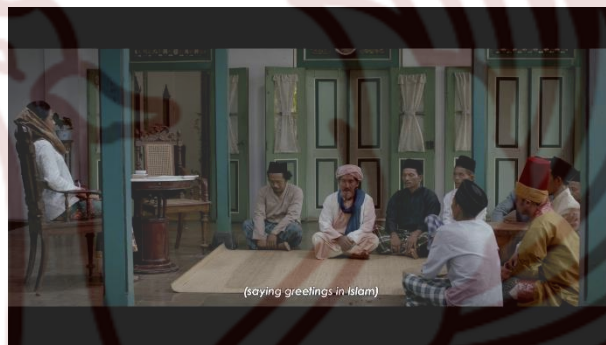
Kostum dan tata rias karakter dalam film Nyai memberikan sebuah peranan yang berbeda dari setiap tokoh dan mampu menjelesakan mengenai ruang dan waktu yang terjadi pada film ini adalah tahun 1927 dengan menggunakan konsep daerah Jawa. Si mbok menggunakan atasan kemben dan bawahan kain jarik, pembantu pria menggunakan atasan kain dan bawahan kain panjang hingga mata kaki, dan Nyai menggunakan kebaya putih, jarik dan kerudung dari kain lalau Kyai pemimpin islam daerah setempat menggunakan sorban di kepala dengan kemaja koko putih dan bawahan sarung, para anggota Kyai yang lain menggunakan baju koko dan bawahan sarung, namun ada salah satu anggota Kyai yang menggunakan pakaian penari pria dari timur tengah.



Gambar 31. penggunaan kostum para pemain pada *scene* 3
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:09:40 - 00:17:51)

Pencahayaan dalam *scene* ini terlihat memiliki sumber cahaya dari sebelah kanan *frame* dengan mengandalkan cahaya matahari. Konsep penggunaan *side lighting* disini terlihat sangat *natural* karena memiliki intensitas cahaya *soft light*. Untuk memberikan pencahayaan pada ruangan tengah dalam *setting* film Nyai menggunakan konsep *frontal lighting* dengan cara menaruh *lighting* di depan *setting* lalu di *bouncing* atau dipantulkan menggunakan *reflector* putih untuk menghapus bayangan dan menegaskan wajah karakter pada film

Nyai. Pada *scene* ini menggunakan rancangan tata *lighting* berupa *high key* dengan bertujuan menciptakan batas tipis antara area gelap dan terang yang terdapat pada *setting* teras rumah Nyai dan mengutamakan pada warna, bentuk, dan garis yang tegas pada tiap element *mise-en-scene* yang terdapat dalam *frame*.



Gambar 32. Pencahayaan *side lighting*, *frontal lighting*, dan *top lighting* dengan tata cahaya *high key scene 3*

Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:09:40 - 00:17:51)

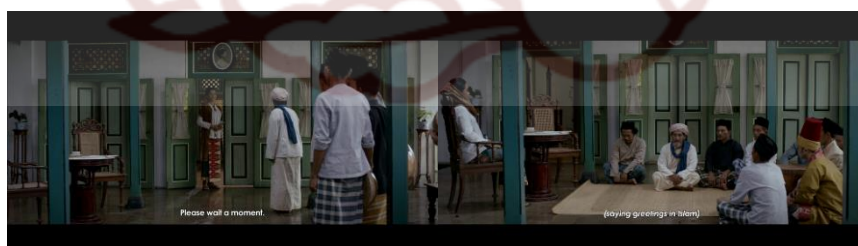
Pemain serta pergerakannya dalam film Nyai sangat lah terlihat rapi dan terjaga sekali *blocking* para pemainnya, karena dalam satu kali *shot* bagaimana para pemain harus bergantian masuk kedalam *frame* serta mengatur pergerakan didalam *setting* yang tidak begitu luas. Pada *scene* ini pergerakan awal saat Kyai dari pemimpin islam daerah setempat beserta anggotanya datang ke rumah Nyai untuk mengadakan pengajian, lalu pembantu laki-laki dan si mbok keluar untuk menyiapkan alas tempat duduk bagi Kyai dan rombongannya, setelah itu Nyai keluar dan menemui Kyai, namun beberapa saat setelah pengajian dimulia suami Nyai keluar dan memberentikan paksa pengajian tersebut dan membubarkanya.



Gambar 33. Pergerakan Nyai, Kyai beserta anggotanya, suami Belanda, si mbok dan pembantu laki-laki, serta Nyai pada *scene* 3

Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:09:40 - 00:17:51)

long take dan satu *shot* sangat sesuai dengan *angel* kamera obyektif dengan menjadikan sudut pandang pada kamera sebagai mata penonton, sehingga penonton dapat merasakan secara langsung apa yang sedang terjadi di dalam film Nyai. Realita yang dapat dirasakan oleh penonton terhadap film Nyai bisa lebih tersampaikan dengan menggabungkan *angle* kamera obyektif dan *long take* dengan pengambilan satu *shot*, karena penonton. Pada *scene* ini *level angle* kamera menggunakan *straight-on angle* pada adegan awal Kyai dan anggotanya masuk kedalam *frame* melalui sisi kanan *frame*, ketika si mbok dan pembantu laki-laki keluar menyiapkan alas duduk untuk Kyai dan anggotanya *level* berubah menjadi *high angel* karena posisi para pemain berada dibawah sedangkan *level* kamera lebih tinggi. Setiap perubahan *level angel* kamera sangat berpengaruh terhadap pergerakan para pemain dalam film Nyai.



Gambar 34. Adegan pada *scene* 3 dengan *level* kamera *straight-on angle* dan *high angle*

Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:10:05 - 00:11:60)

Image size awal pada *scene* ini adalah *full shot* dengan memperlihatkan keseluruhan memperlihatkan kedatangan Kyai dan anggotanya untuk mengaji di kediaman guna mendoakan suami Nyai yang sedang sakit, namun penolakan terjadi oleh suami Belandanya Nyai saat pengajian sedang berlangsung dan suasana mulai memanas.



Gambar 35. adegan pada *scene* 3 dengan *image size full shot*
Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 00:09:40 - 00:17:51)

Movement kamera pada *scene* ini menggunakan *tilt down* pada adegan pengajian di mulai oleh Kyai dan para anggotanya, lalu kamera bergerak *tilt up* ketika Mr. Willem keluar bersama pembantu laki-lakinya untuk memberhentikan pengajian yang sedang berlangsung dan mengusirnya. Setiap *movement* kamera bertujuan menyesuaikan adegan yang terjadi pada *scene* ini.



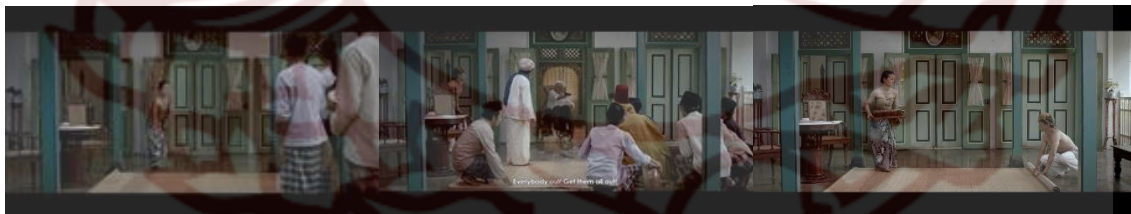
Gambar 36. *Movement* kamera *tilt down* dan *tilt up* pada adegan *scene* 3
Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 00:10:24 - 00:16:25)

Pada *scene* ini menggunakan *depth of field* luas dengan memberikan *focus* yang tajam dari toko yang terdekat sampai kepada background belakang pada *setting* Film Nyai. *depth of field* luas memberikan kesan nyata saat penonton menyaksikanya dengan keseimbangan *focus* yang dijaga.



Gambar 37. Penggunaan *depth of field* luas pada *scene* 3
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:17:30 - 00:17:40)

Deep focus memberikan keseimbangan *focus* antara objek, latar depan, dan latar belakang yang membuat penonton ketika menonton film Nyai seperti dia melihat langsung sebuah drama pertunjukan.



Gambar 38. Penggunaan *Deep focus* pada adegan *scene* 3
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 \ (Tc: 00:09:40 - 00:17:51)

Speed pada *scene* ini menggunakan normal *speed* pada teknik kamera menggunakan 24fps (*frame per second*). Gerakan yang ditampilkan oleh setiap tokoh terlihat begitu sesuai dengan menunjukkan sebuah adegan yang didukung dengan *speed* yang normal pada kamera.

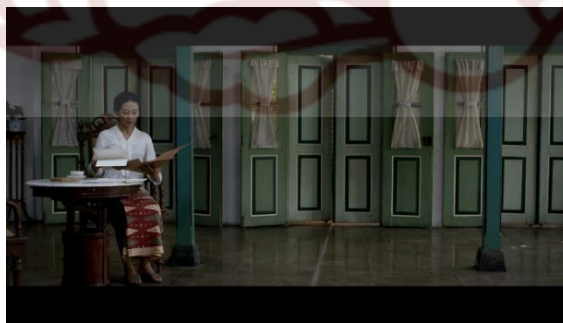
4. *Scene 4* film *Nyai A Woman From Java*



Gambar 39. Adegan *Scene 4* film *Nyai A Woman From Java*
(Sumber: Capture video film *Nyai A Woman From Java*. TC:00:17:51 hingga TC: 00:27:10)

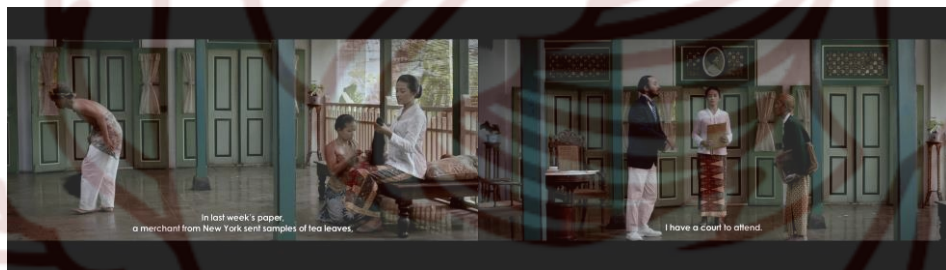
Kedatangan pengacara Nyai untuk membahas harta warisan dari suaminya meskipun suaminya masih hidup, permasalahan ini tentang harta warisan Nyai dan pembagian lahan perkebunan serta hukum Belanda dan Jawa yang menjadi inti pembahasan di *scene* ini.

Setting dalam film *Nyai* hanya memiliki satu tempat di ruang tamu yang berlatar belakang pada masa penjajahan Belanda pada tahun 1927. Dengan berkonsep rumah Jawa modern yang dipadukan dengan unsur-unsur *element* Belanda.



Gambar 40. *Setting* pada film *Nyai*
Sumber. *Capture* film *Nyai*, 2016 (Tc: 00:26:44 - 00:27:00)

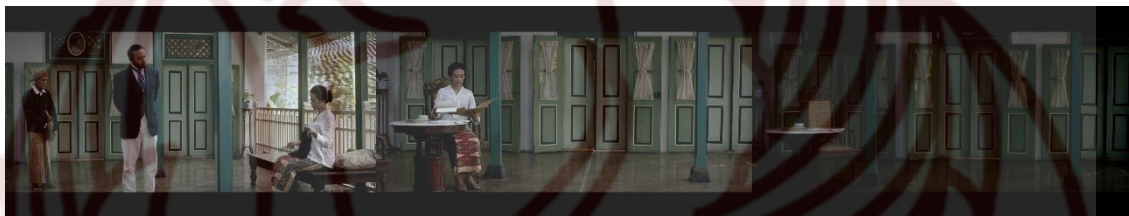
Kostum dan tata rias karakter dalam film Nyai memberikan sebuah peranan yang berbeda dari setiap tokoh dan mampu menjelesakan mengenai ruang dan waktu yang terjadi pada film ini adalah tahun 1927 dengan menggunakan konsep daerah Jawa. Si mbok menggunakan atasan kemben dan bawahan kain jarik, pembantu pria meenggunakan atasan kain dan bawahan kain panjang hingga mata kaki, dan Nyai menggunakan kebaya putih dan jarik, pengacara menggunakan atasan *blezzer* dan celana bahan putih, lalu asisten pengacara menggunakan blangkon, kemja hitam dan bawahan kain jarik untuk membedakan sebuah kelas sosial.



Gambar 41. penggunaan kostum para pemain pada *scene* 4
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:16:49 - 00:24:20)

Pencahayaan dalam *scene* ini terlihat memiliki sumber cahaya dari sebelah kanan *frame* dengan mengandalkan cahaya matahari. Konsep penggunaan *side lighting* disini terlihat sangat *natural* karena memiliki intenitas cahaya *soft light*. Untuk memberikan pecahayaannya pada ruangan tengah dalam *setting* film Nyai menggunakan konsep *frontal lighting* dengan cara menaruh *lighting* di depan *setting* lalu di *bouncing* atau dipantulkan menggunakan *reflector* putih untuk menghapus bayangan dan menegaskan wajah karakter pada film Nyai. Pada *scene* ini menggunakan rancangan tata *lighting* berupa *high key*

dengan bertujuan menciptakan batas tipis antara area gelap dan terang yang terdapat pada *setting* teras rumah Nyai dan mengutamakan pada warna, bentuk, dan garis yang tegas pada tiap element *mise-en-scene* yang terdapat dalam *frame*. Pencahayaan *low key* juga terlihat pada *scene* ini dengan menurunkan intensitas lampu yang ada di dalam *setting* bertujuan untuk menunjukan pergantian hari dan perpindahan *sequence*.



Gambar 42. Pencahayaan *side lighting*, *top lighting* dan perubahan cahaya *low key* menunjukan pergantian hari *scene* 4

Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc:00:17:51 - 00:27:10)

Pemain serta pergerakannya dalam film Nyai sangat lah terlihat rapi dan terjaga sekali *blocking* para pemainnya, karena dalam satu kali *shot* bagaimana para pemain harus bergantian masuk kedalam *frame* serta mengatur pergerakan di dalam *setting* yang tidak begitu luas. Pada *scene* ini posisi awal si mbok dan pemabantu laki-laki duduk dibawah lalu Nyai berada di belakang mereka duduk di atas kursi, setelah itu si mbok dan pembantu laki-laki berdiri dan mundur ke belakang untuk masuk kedalam rumah sedangkan Nyai berdiri lalu berpindah duduk di kursi belakang. Pergerakan kamera dengan menggunakan satu *shot long take* juga sangat berpengaruh dalam *blocking* para pemain yang harus sesuai.



Gambar 43. Pergerakan Nyai, Kyai beserta anggotanya, suami Belanda, si mbok dan pembantu laki-laki, serta Nyai pada *scene* 4
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:18:10 - 00:24:00)

long take dan satu *shot* sangat sesuai dengan *angel* kamera obyektif dengan menjadikan sudut pandang pada kamera sebagai mata penonton, sehingga penonton dapat merasakan secara langsung apa yang sedang terjadi di dalam film Nyai. Realita yang dapat dirasakan oleh penonton terhadap film Nyai bisa lebih tersampaikan dengan menggabungkan *angle* kamera obyektif dan *long take* dengan pengambilan satu *shot*, karena penonton. Pada *scene* ini *level angle* kamera menggunakan *straight-on angle* dengan *frame* pada kamera melihat lurus kepada setiap tokoh. Ketika adegan awal Nyai keluar dari dalam rumah dan menuju tempat duduk yang ada di sebelah kanan *frame* terlihat kesejajaran antara posisi kamera dan obyek. Lalu, ketika pengacara datang sampai Nyai duduk kembali di kursi yang ada di sebelah kiri *level angel* tetaplah menggunakan *straight-on angle*.



Gambar 44. Adegan pada *scene* 4 dengan *level* kamera *straight-on angle*
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:16:49 - 00:24:20)

Image size awal pada *scene* ini adalah *full shot* dengan memperlihatkan keseluruhan tokoh Nyai dan si mbok, dengan *image size full shot* bertujuan memperlihatkan pergerakan Nyai yang berpindah kesebalah kanan *frame* serta menjelaskan suasana di sekitar teras rumah Nyai. Kedatangang pengacara dan assistennya terlihat sangat jelas dengan punggunaan *image size full shot*, menjadikan *gesture* yang dilakukan oleh tokoh dalam adegan terlihat maksud dan tujuanya.



Gambar 45. adegan pada *scene* 4 dengan *image size full shot*
Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc:00:17:51 - 00:27:10)

Movement kamera pada *scene* ini menggunakan *panning right* pada adegan pertama ketika awal Nyai keluar dari dalam rumah dan menuju tempat duduk yang ada di sebelah kanan *frame*, dengan *movement* kamera *tilt down* untuk menyesuaikan *head room* dalam *frame*. Ketika pengacara dan asistennya datang dari sebelah kiri *frame* lalu menghampiri Nyai dan membahas permasalahan harta wasiat suaminya, *movement* kamera menjadi *panning left* karena mereka berpindah *blocking* menjadi di depan pintu masuk kedalam rumah Nyai. Setelah itu Nyai duduk di kursi sambil membaca surat perjanjian tentang harta wasiat, kamera kembali *movement* dengan *track in* dengan tujuan mendekat kepada tokoh Nyai dan memperlihatkan ekspresi dan *gesture* dari tokoh Nyai. Ketika adegan awal Nyai keluar dari dalam rumah dan

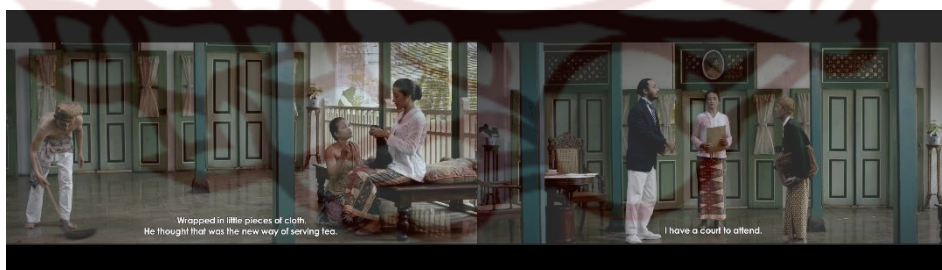
menuju tempat duduk yang ada di sebelah kanan *frame* terlihat kesejajaran antara posisi kamera dan obyek. Lalu, ketika pengacara datang sampai Nyai duduk kembali di kursi yang ada



Gambar 46. *Movement* kamera *panning right*, *tilt down*, *panning left*, *tilt up* dan *track in* pada adegan *scene 4*

Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:00:17:51 - 00:27:10)

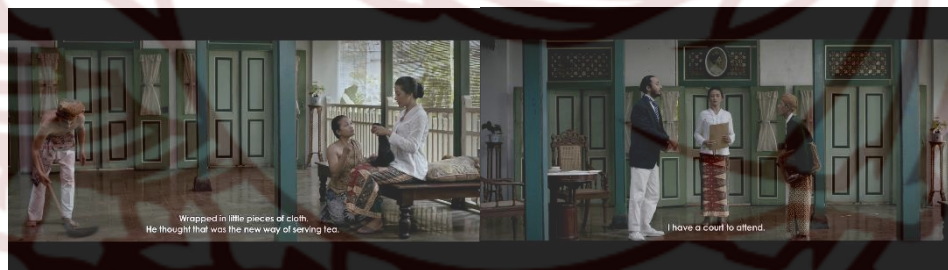
Pada *scene* ini menggunakan *depth of field* luas dengan memberikan *focus* yang tajam dari toko yang terdekat sampai kepada *background* belakang pada *setting* Film Nyai. *depth of field* luas memberikan kesan nyata saat penonton menyaksikanya dengan keseimbangan *focus* yang dijaga.



Gambar 47. Penggunaan *depth of field* luas pada *scene 4*

Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:00:17:51 - 00:27:10)

Deep focus memberikan keseimbangan *focus* antara obyek, dan latar belakang yang membuat penonton ketika menonton film Nyai seperti dia melihat langsung sebuah drama pertunjukan. Menaruh titik *focus* pada tokoh dalam frame dengan pergerakan yang di tampilkan dalam setiap adegan memberikan kesulitan tersendiri. Nyai keluar dari dalam rumah dan menuju tempat duduk yang ada di sebelah kanan *frame*. Ketika pengacara dan asistentnya datang dari sebelah kiri frame lalu menghampiri Nyai dan membahas permasalahan harta wasiat suaminya, Setelah itu Nyai duduk di kursi sambil membaca surat perjanjian tentang harta wasiat. Ada tiga adegan pergerakan pada *scene* ini yang menjadikan terdapat tiga titik *focus* dengan teknik *deep focus* untuk menjaga keseimbangan *focus* antara obyek dan latar belakang.



Gambar 48. Penggunaan *deep focus* pada *scene* 4
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:00:17:51 - 00:27:10)

Speed pada *scene* ini menggunakan normal *speed* pada teknik kamera menggunakan 24fps (*frame per second*). Pergerakan pemain pada *scene* ini terlihat memiliki kecepatan yang berbeda dengan menyesuaikan karakter tokoh yang terdapat pada film Nyai.

C. Sequence 2 Film Nyai A Woman From Java

1. Scene 5 Film Nyai A Woman From Java



Gambar 49. Adegan Scene 5 film Nyai A Woman From Java
(Sumber: Capture video film Nyai A Woman From Java. TC:00:27:10 hingga TC: 00:35:30)

Kedatangan para penari serimpi untuk menghibur suami Belanda Nyai pada hari ulang tahunnya, namun Nyai tidak begitu suka karena suaminya sangatlah genit terhadap para penari serimpi yang masih muda, ketika suaminya tertidur Nyai pun langsung memberentikan tarian serimpi tersebut dan menyudahinya.

Setting dalam film Nyai hanya memiliki satu tempat di ruang tamu yang berlatar belakang pada masa penjajahan Belanda pada tahun 1927. Dengan berkonsep rumah Jawa modern yang dipadukan dengan unsur-unsur *element* Belanda.



Gambar 50. *Setting* pada film Nyai
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:27:55 - 00:28:10)

Kostum dan tata rias karakter dalam film Nyai memberikan sebuah peranan yang berbeda dari setiap tokoh dan mampu menjelesakan mengenai ruang dan waktu yang terjadi pada film ini adalah tahun 1927 dengan menggunakan konsep daerah Jawa. Si mbok menggunakan atasan kemben dan bawahan kain jarik, pembantu pria menggunakan atasan kain dan bawahan kain panjang hingga mata kaki, dan Nyai menggunakan kebaya putih dan jarik, lalu suami Belanda Nyai menggunakan kemaja putih polos dan bawahan kain coklat untuk membedakan sebuah kelas sosial. Para penari serimpi menggunakan kostum tarian khas serimpi dengan perpaduan warna atasan hitam, bawahan coklat dan selendang merah memperlihatkan keindahan saat menari serimpi.



Gambar 51. penggunaan kostum para pemain pada *scene* 5
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:28:10 - 00:34:38)

Pencahayaan dalam *scene* ini perubahan Pencahayaan *low key* menjadi *high key* di awal *scene* ini dengan menaikkan intensitas lampu yang ada di dalam *setting* bertujuan untuk menunjukkan pergantian hari dan perpindahan *sequence*. Terlihat memiliki sumber cahaya dari sebelah kanan *frame* dengan mengandalkan cahaya matahari. Konsep penggunaan *side lighting* disini terlihat sangat *natural* karena memiliki intensitas cahaya *soft light*. Untuk memberikan pencahayaan pada ruangan tengah dalam *setting* film Nyai menggunakan konsep *frontal lighting* dengan cara menaruh *lighting* di depan *setting* lalu di *bouncing* atau dipantulkan menggunakan *reflector* putih untuk menghapus bayangan dan menegaskan wajah karakter pada film Nyai. Pada *scene* ini menggunakan rancangan tata *lighting* berupa *high key* dengan bertujuan menciptakan batas tipis antara area gelap dan terang yang terdapat pada *setting* teras rumah Nyai dan mengutamakan pada warna, bentuk, dan garis yang tegas pada tiap element *mise-en-scene* yang terdapat dalam *frame*.



Gambar 52. Pencahayaan *side lighting*, *top lighting* dan perubahan cahaya dari *low key* menjadi *high key* menunjukkan pergantian hari *scene* 5
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (TC:00:27:10 - 00:35:30)

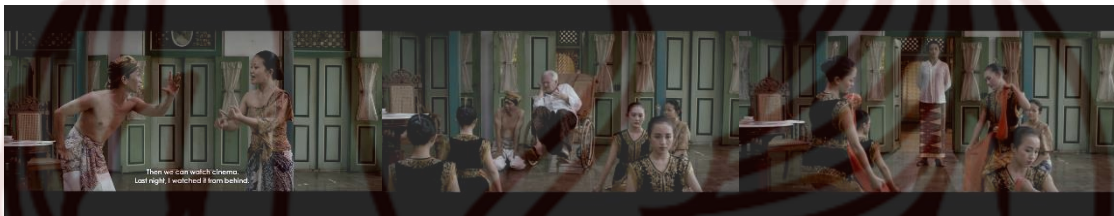
Pemain serta pergerakannya dalam film Nyai sangat lah terlihat rapi dan terjaga sekali *blocking* para pemainnya, karena dalam satu kali *shot* bagaimana para pemain harus bergantian masuk kedalam *frame* serta mengatur pergerakan di dalam setting yang tidak begitu luas. Pada *scene* ini posisi awal si mbok dan pembantu laki-laki keluar dari dalam rumah Nyai lalu berbincang di teras rumah Nyai sambil memberikan pergerakan seperti wayang. Setelah itu datang para penari serimpi beserta pengiring musik dari sebelah kanan *frame*. Mr. willem keluar dari dalam rumah bersama Nyai untuk melihat tarian serimpi yang datang untuk menghibur di hari ulang tahunnya Mr. Willem. Pergerakan kamera dengan menggunakan satu *shot long take* juga sangat berpengaruh dalam *blocking* para pemain yang harus sesuai.



Gambar 53. Pergerakan si mbok dan pembantu laki-laki, serta Nyai pada *scene* 5
Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 00:27:31 - 00:33:16)

Long take dan satu *shot* sangat sesuai dengan *angel* kamera obyektif dengan menjadikan sudut pandang pada kamera sebagai mata penonton, sehingga penonton dapat merasakan secara langsung apa yang sedang terjadi di dalam film Nyai. Realita yang dapat dirasakan oleh penonton terhadap film Nyai bisa lebih tersampaikan dengan menggabungkan *angle* kamera obyektif dan *long take* dengan pengambilan satu *shot*, karena penonton. Pada *scene* ini *level angle* kamera menggunakan *straight-on angel* dengan pandangan

lurus dari kamera dengan tokoh yang ada pada film Nyai. Pada *scene* ini mengutamakan penggunaan *straight-on angel* karena perbedaan tinggi para pemain pada *scene* ini sangatlah terlihat jelas bagaimana kelas sosial dapat dilihat dari kedudukan level ketika sedang bersamaan. Nyai dan Mr. Willem memiliki kedudukan lebih tinggi dari pada si mbok dan pembantu laki-laki, sedangkan para pemain serimpi memiliki kedudukan ditengah antara Nyai, Mr. Willem dan si mbok, pembantu laki-lakinya.

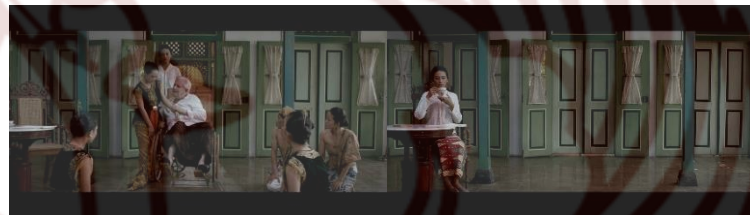


Gambar 54. Adegan pada *scene* 5 dengan *level* kamera *straight-on angel*
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:28:10 - 00:34:38)

Image size awal pada *scene* ini adalah *full shot* dengan memperlihatkan keseluruhan si mbok dan pembantu laki-laki keluar dari dalam rumah Nyai, lalu *image size* berubah menjadi *medium long shot* ketika si mbok dan pembantu laki-laki mendekat kepada kamera lalu berbincang. Perubahan dari *image size full shot* lalu menjadi *medium long shot* terjadi karena adanya pergerakan pemain yang mendekati titik terdekat pada kamera. Setelah itu, menjadi *full shot* kembali ketika para penari serimpi datang sampai Nyai keluar dan memberhentikan tarian serimpi dan duduk di kursi. Namun, ketika para penari serimpi sedang menari *image size medium long shot* juga terjadi karena adanya pergerakan dari para pemain serimpi yang mendekat kepada kamera.



Gambar 55. adegan pada *scene 5* dengan *image size medium long shot*
 Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 00:28:10 - 00:33:16)



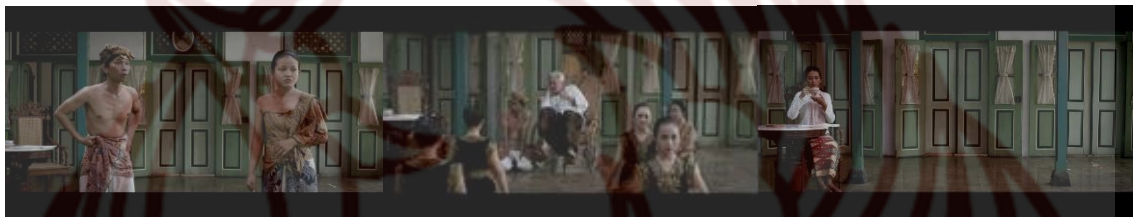
Gambar 56. adegan pada *scene 5* dengan *image size full shot*
 Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 00:30:40 - 00:35:29)

Movement kamera pada *scene* ini hanya menggunakan *tilt up* pada adegan setelah si mbok dan pembantu laki-laki keluar dari dalam rumah Nyai dan mendekat kepada kamera, *movement tilt up* digunakan untuk menyesuaikan *head room* ketika si mbok dan pembantu laki-laki sedang berbicara. kamera bergerak *tilt down* ketika para penari serimpi datang, karena para penari serimpi menampilkan adegan menari mulai dari bawah sehingga kamera *tilt down* untuk menjaga *head room* agar tidak terlalu luas dan memperlihatkan gerakan dari para penari serimpi.



Gambar 57. *Movement* kamera *tilt up* dan *tilt down* pada adegan *scene 5*
 Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (TC:00:27:10 - 00:35:30)

Pada *scene* ini menggunakan *depth of field* luas dengan memberikan *focus* yang tajam dari tokoh yang terdekat sampai kepada background belakang pada *setting* Film Nyai. *depth of field* luas memberikan kesan nyata saat penonton menyaksikanya dengan keseimbangan *focus* yang dijaga.



Gambar 58. Penggunaan *depth of field* luas pada *scene* 5
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (TC:00:27:10 - 00:35:30)

Deep focus memberikan keseimbangan *focus* antara obyek, latar depan, dan latar belakang yang membuat penonton ketika menonton film Nyai seperti dia melihat langsung sebuah drama pertunjukan. Menaruh titik *focus* pada setiap tokoh dengan menyeimbangi dengan jarak *background* menjadi hal utama pada *deep focus*. Namun, *racking focus* juga terjadi pada adegan ketika para penari serimpi sedang menari lalu Nyai keluar dari dalam rumah untuk memberhentikan tarian serimpi. Titik *focus* berubah menjadi pada Nyai yang membuat dua penari serimpi yang terdekat pada titik kamera menjadi tidak *focus* atau *blur*, dengan itu penonton digiring untuk melihat kearah Nyai.



Gambar 59. Penggunaan *Deep focus* dan *racking focus* pada adegan *scene 5*
 Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (TC:00:27:10 - 00:34:35)

Speed pada *scene* ini menggunakan normal *speed* pada teknik kamera menggunakan 24fps (*frame per second*). Gerakan yang ditampilkan oleh setiap tokoh terlihat begitu sesuai dengan menunjukkan sebuah adegan yang didukung dengan *speed* yang normal pada kamera.

2. *Scene 6* film *Nyai A Woman From Java*



Gambar 60. Adegan *Scene 6* film *Nyai A Woman From Java*
 (Sumber: *Capture video film Nyai A Woman From Java*. TC:00:35:30 hingga TC: 00:56:26)

Kedatangan penulis novel tentang Nyai dari Surabaya membuat Nyai menceritakan tentang kehidupannya yang akan diangkat menjadi sebuah buku, namun sempat terjadi gejolak asmara ketika Nyai menggoda penulis tersebut

dan mengajaknya ke dalam kamar, lalu muncul tokoh orang gila yang memberikan sebuah petunjuk tentang zaman yang sudah gila

Setting dalam film Nyai hanya memiliki satu tempat di ruang tamu yang berlatar belakang pada masa penjajahan Belanda pada tahun 1927. Dengan berkonsep rumah Jawa modern yang dipadukan dengan unsur-unsur *element* Belanda.



Gambar 61. *Setting* pada film Nyai
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:36:20 - 00:37:20)

Kostum dan tata rias karakter dalam film Nyai memberikan sebuah peranan yang berbeda dari setiap tokoh dan mampu menjelesakan mengenai ruang dan waktu yang terjadi pada film ini adalah tahun 1927 dengan menggunakan konsep daerah Jawa. pembantu pria menggunakan bawahan kain putih panjang hingga mata kaki, dan Nyai menggunakan kebaya putih dan jarik untuk membedakan sebuah kelas sosial. Penulis novel dari subaraya menggunakan blangkon di kepala, atasan jas hitam dengan kemaja putih, lalu bawahan celana putih kain dengan kostum tersebut memperlihatkan penampilan elegan dengan perpaduan kostum Barat dan Jawa. Sementara, Kyai Nogo Edan atau tokoh orang gila menggunakan ikat kepala kain coklat,

kain berupa kemben dari bawah sampai dada, dan beberapa kain selendang yang diikatkan dipinggangnya.



Gambar 62. penggunaan kostum para pemain pada *scene* 6
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:37:51 - 00:56:04)

Pencahayaan dalam *scene* ini pencahayaan memiliki sumber cahaya dari sebelah kanan *frame* dengan mengandalkan cahaya matahari. Konsep penggunaan *side lighting* disini terlihat sangat *natural* karena memiliki intensitas cahaya *soft light*. Untuk memberikan pencahayaan pada ruangan tengah dalam *setting* film Nyai menggunakan konsep *frontal lighting* dengan cara menaruh *lighting* di depan *setting* lalu di *bouncing* atau dipantulkan menggunakan *reflector* putih untuk menghapus bayangan dan menegaskan wajah karakter pada film Nyai. Pada *scene* ini menggunakan rancangan tata *lighting* berupa *high key* dengan bertujuan menciptakan batas tipis antara area gelap dan terang yang terdapat pada *setting* teras rumah Nyai dan mengutamakan pada warna, bentuk, dan garis yang tegas pada tiap element *mise-en-scene* yang terdapat dalam *frame*



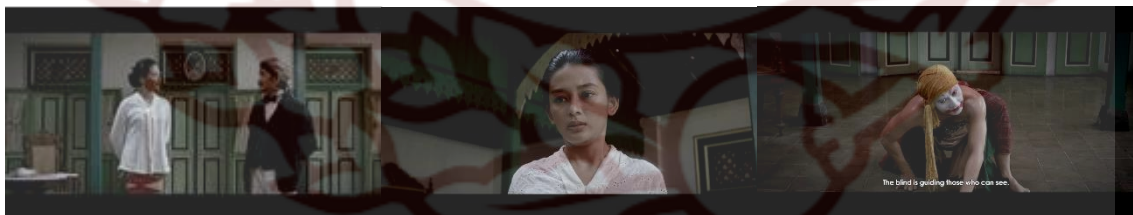
Gambar 63. Pencahayaan *side lighting* dan *frontal lighting* dengan konsep *high key* *scene 6* Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 . (TC:00:35:30 - 00:56:26)

Pemain serta pergerakannya dalam film *Nyai* sangat lah terlihat rapi dan terjaga sekali *blocking* para pemainnya, karena dalam satu kali *shot* bagaimana para pemain harus bergantian masuk kedalam *frame* serta mengatur pergerakan didalam *setting* yang tidak begitu luas. Pada *scene* ini posisi awal *Nyai* sedang minum teh di kursi sebelah kiri *frame*, lalu datang dari sebelah kanan *frame* penulis novel dari Surabaya. Pergerakan *Nyai* dan penulis novel dari Surabaya memiliki pergerakan yang dinamis ketika berpindah-pindah posisi, dengan maksud dan tujuan yang berbeda-beda. Ketika dia mendekat kearah kamera terlihat bagaimana kedekatan yang terbangun, lalu ketika berindah posisi kebalakang sebelah kiri *frame* untuk masuk kedalam rumah memiliki tujuan yang lebih intim. Ketika keluarnya *Kyai Nogo Edan* atau orang gila memiliki sebuah pemaknaan zaman yang sudah edan, *Kyai Nogo Edan* memiliki pergerakan yang relatif lebih bebas. Ketika pergerakan dimulai dari datangnya sebelah kiri *frame*, lalu berpndah menjadi sebelah kakan *frame*, kemudian menjadi center atau tengah pada *frame*. Setiap pergerakannya memiliki perhitungan yang sangat detail dalam menjaga agar tidak terjadi *miss* atau *out frame*. Pergerakan kamera dengan menggunakan satu *shot long take* juga sangat berpengaruh dalam *blocking* para pemain yang harus sesuai



Gambar 64. Pergerakan Nyai, penulis novel dari Surabaya, dan Kyai Nogo Edan pada scene 6 Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 00:37:47 - 00:55:15)

long take dan satu shot sangat sesuai dengan *angel* kamera obyektif dengan menjadikan sudut pandang pada kamera sebagai mata penonton, sehingga penonton dapat merasakan secara langsung apa yang sedang terjadi di dalam film Nyai. Realita yang dapat dirasakan oleh penonton terhadap film Nyai bisa lebih tersampaikan dengan menggabungkan *angle* kamera obyektif dan *long take* dengan pengambilan satu *shot*, karena penonton. Pada scene ini *level angle* kamera menggunakan *straight-on angel*, *high angle*, dan *low angel*.



Gambar 65. Adegan pada scene 6 dengan *level* kamera *high angle*, *stariht-on angel*, *low angle* Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 00:37:47 - 00:55:15)

Image size awal pada scene ini adalah *full shot* dengan memperlihatkan adegan Nyai yang sedang meminum teh di kursi sebelah kiri *frame* dengan memperlihatkan keseluruhan. Lalu, ketika datang penulis novel dari Surabaya

image size berubah menjadi *medium long shot* karena posisi tokoh menjadi dekat dengan kamera. Perubahan *image size* kembali terjadi dengan *medium close up* ketika Nyai berdiri dan mendekat kepada kamera untuk menceritakan tentang kehidupannya.

Penggunaan *image size medium close up* dapat memperjelas ekspresi Nyai secara lebih intim karena penonton lebih bisa merasakan apa yang ingin disampaikan oleh Nyai. Ketika Nyai mendekat kepada penulis novel Surabaya untuk menggodanya perubahan *image size* kembali terjadi dengan *medium shot*. Terlihat dari pembagian *frame* yang hanya mengambil dari bawah dada sampai kepala, dengan tujuan memperlihatkan keindahan tubuh Nyai yang disandingkan dengan ekspresi wajah dari penulis novel dari Surabaya.

Keluarnya Kyai Nogo Edan juga memberikan pengaruh perubahan pada *image size* menjadi *full shot* untuk menunjukkan keseluruhan tubuh dan gerak dari Kyai Nogo Edan, lalu *medium shot* untuk memberikan penekanan dari adegan yang ditampilkan, lalu *medium close up* untuk menampilkan ekspresi wajah Kyai Nogo Edan ketika ia sedang memberikan sebuah petuah tentang kehidupan pada zaman ini. Pada akhir *scene* ini memberikan *image size full shot* untuk menyeimbangi situasi yang telah terjadi dengan menampilkan keseluruhan pada *setting*.



Gambar 66. adegan pada *scene* 6 dengan *image size full shot, medium long shot, dan medium close up*

Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc:00:35:30 - 00:56:26)

Movement kamera pada *scene* awal ini menggunakan *panning right* dan *tilt up* dengan memperlihatkan adegan Nyai yang sedang meminum teh di kursi sebelah kiri *frame*, lalu datang penulis novel dari Surabaya. posisi tokoh menjadi dekat dengan kamera. *Movement* kamera kembali terjadi ketika Nyai mengajak penulis dari Surabaya untuk duduk di kursi sebelah kiri *frame*, kamera pun bergerak dengan *panning left* dan *tilt down*. *Movement* kamera dengan *tilt down* ketika Nyai berdiri dan mendekat kepada kamera untuk menceritakan tentang kehidupannya. Ketika Nyai mendekat kepada penulis novel Surabaya untuk menggodanya *movement* kamera kembali terjadi dengan *tilt down, panning left* dan *track in* . Keluarnya Kyai Nogo Edan juga memberikan pengaruh terhadap *movement* kamera karena memiliki pergerakan yang sangat luas dengan perpindahan posisi, dengan ini

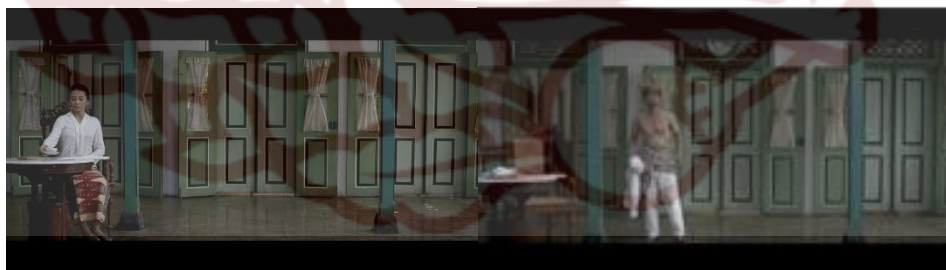
movement kamera menjadi *panning right* dan *tilt down* ketika Kyai Nogo Edan perpindah posisi dari sebelah kiri *frame* lalu ketengah *frame* dan bergerak di lantai bawah teras rumah Nyai.



Gambar 67. *Movement* kamera *tilt up*, *panning left*, *panning right*, dan *tilt down* pada adegan *scene 6*

Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:00:35:30 - 00:56:26)

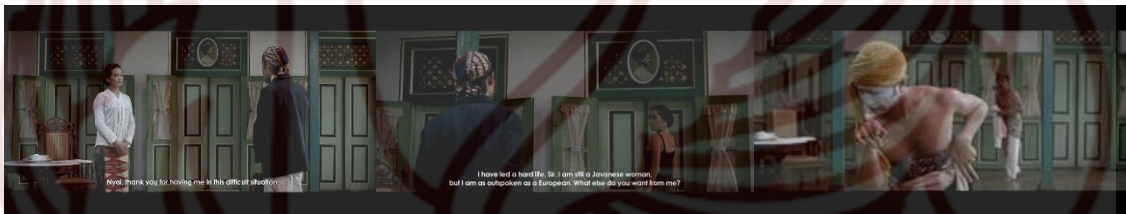
Pada *scene* ini menggunakan *depth of field* luas dengan memberikan *focus* yang tajam dari tokoh yang terdekat sampai kepada *background* belakang pada *setting* Film Nyai. *depth of field* luas memberikan kesan nyata saat penonton menyaksikanya dengan keseimbangan *focus* yang dijaga.



Gambar 68. Penggunaan *depth of field* luas pada *scene 6*

Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:00:35:30 - 00:56:26)

Deep focus memberikan keseimbangan *focus* antara obyek, latar depan, dan latar belakang yang membuat penonton ketika menonton film Nyai seperti dia melihat langsung sebuah drama pertunjukan. Namun, ada beberapa adegan yang menggunakan *racking focus* pada film Nyai, ketika Nyai menggoda penulis novel dari Surabaya dengan tubuhnya dan Kyai Nogo Edan saat berdiri sangat dekat dengan kamera. Perpindah titik *focus* dengan teknik *racking focus* bertujuan untuk menggiring penonton agar terfokuskan kepada satu obyek.



Gambar 69. Penggunaan *Deep focus* dan *racking focus* pada adegan scene 6
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:17:30 - 00:17:40)

Speed pada scene ini menggunakan normal *speed* pada teknik kamera menggunakan 24fps (*frame per second*). Pergerakan pemain pada scene ini terlihat memiliki kecepatan yang berbeda dengan setiap adegan yang ditampilkan menyesuaikan penceritaan yang terdapat pada film Nyai. Perspektif yang diberikan dengan speed normal dapat menyajikan sebuah pergerakan para pemain seperti Nyata, tanpa ada manipulasi dari kamera. Perubahan kecepatan gerak memberikan pengaruh besar dari setiap adegan yang ditampilkan dalam membangun *mood* penceritaan.

3. Scene 7 film *Nyai A Woman From Java*



Gambar 70. Adegan *Scene 7* film *Nyai A Woman From Java*
(Sumber: Capture video film *Nyai A Woman From Java*. TC:00:56:27 hingga TC: 01:05:00)

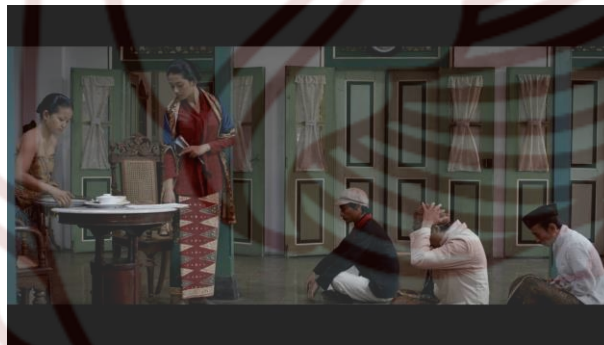
Kedatangan para buruh yang bekerja pada perkebunan milik suami Belandanya Nyai, mereka protes terhadap sistem upah dan jam kerja yang menjadikan mereka seperti orang yang bekerja tidak sesuai dengan apa yang mereka dapatkan. Nyai pun menyakinkan dan membantu mereka terhadap masalah yang ada.

Setting dalam film *Nyai* hanya memiliki satu tempat di ruang tamu yang berlatar belakang pada masa penjajahan Belanda pada tahun 1927. Dengan berkonsep rumah Jawa modern yang dipadukan dengan unsur-unsur *element* Belanda.



Gambar 71. *Setting* pada film *Nyai*
Sumber. Capture film *Nyai*, 2016 (Tc: 00:57:08 – 01:05:00)

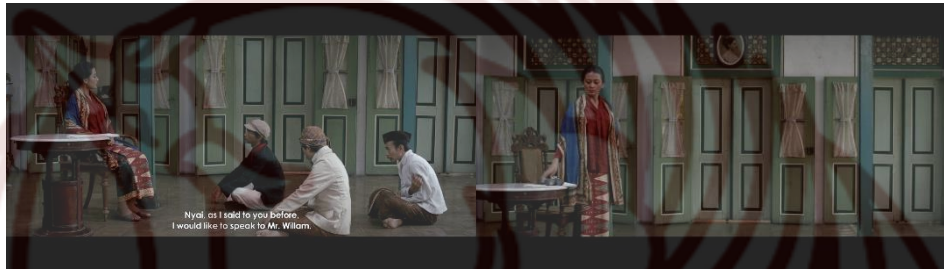
Kostum dan tata rias karakter dalam film Nyai memberikan sebuah peranan yang berbeda dari setiap tokoh dan mampu menjelesakan mengenai ruang dan waktu yang terjadi pada film ini adalah tahun 1927 dengan menggunakan konsep daerah Jawa. Si mbok menggunakan atasan kemben dan bawahan kain jarik dan Nyai menggunakan kebaya merah dan jarik untuk membedakan sebuah kelas sosial. Pada scene ini pergantian warna pada kebaya Nyai menjadi merah memberikan penekanan mood emosi yang ada pada scene ini. Kostum yang digunakan oleh para buruh terlihat simple dan sangat memperlihatkan perbedaan karakter.



Gambar 72. penggunaan kostum para pemain pada scene 7
Sumber. Capture film Nyai, 2016 (Tc: 00:56:55 - 01:05:00)

Pencahayaan dalam *scene* ini pencahayaan memiliki sumber cahaya dari sebelah kanan *frame* dengan mengandalkan cahaya matahari. Konsep penggunaan *side lighting* disini terlihat sangat *natural* karena memiliki intensitas cahaya *soft light*. Untuk memberikan pencahayaan pada ruangan tengah dalam *setting* film Nyai menggunakan konsep *frontal lighting* dengan cara menaruh *lighting* di depan *setting* lalu di *bouncing* atau dipantulkan menggunakan *reflector* putih untuk menghapus bayangan dan menegaskan wajah karakter pada film Nyai. Pada *scene* ini menggunakan rancangan tata

lighting berupa *high key* dengan bertujuan menciptakan batas tipis antara area gelap dan terang yang terdapat pada *setting* teras rumah Nyai dan mengutamakan pada warna, bentuk, dan garis yang tegas pada tiap element *mise-en-scene* yang terdapat dalam *frame*



Gambar 73. Pencahayaan *side lighting* dan *frontal lighting* dengan konsep *high key*
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:57:08 - 01:05:00)

Pemain serta pergerakannya dalam film Nyai sangat terlihat rapi dan terjaga sekali *blocking* para pemainnya, karena dalam satu kali *shot* bagaimana para pemain harus bergantian masuk kedalam *frame* serta mengatur pergerakan didalam *setting* yang tidak begitu luas. Pada *scene* ini posisi awal kedatangan para buruh dari sebelah kanan frame, lalu para buruh langsung duduk lantai teras rumah Nyai. Lalu Nyai keluar dari dalam rumah langsung menuju kursi untuk duduk. Si mbok datang untuk merapikan gelas dan piring yang ada di atas meja lalu membawanya kedalam rumah Nyai. Lalu, peregarakan tokoh buruh yang protes langsung berdiri dan mendeketa kearah kamera untuk memperlihatkan ekspresinya ketika sedang emosi dengan ketidak adialan yang ada. Pergerakan kamera dengan menggunakan satu *shot long take* juga sangat berpengaruh dalam *blocking* para pemain yang harus sesuai.



Gambar 74. Pergerakan Nyai, si mbok, dan para buruh pada *scene* 7

Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:56:55 - 01:05:00)

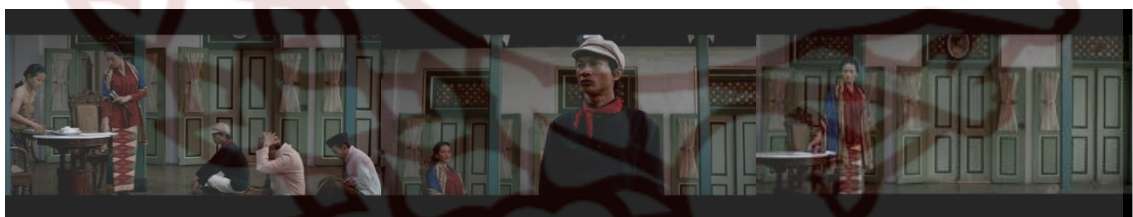
long take dan satu *shot* sangat sesuai dengan *angel* kamera obyektif dengan menjadikan sudut pandang pada kamera sebagai mata penonton, sehingga penonton dapat merasakan secara langsung apa yang sedang terjadi di dalam film Nyai. Realita yang dapat dirasakan oleh penonton terhadap film Nyai bisa lebih tersampaikan dengan menggabungkan *angle* kamera obyektif dan teknik *long take* dengan pengambilan satu *shot*, karena penonton. Pada *scene* *level angle* kamera menggunakan *straight-on angel* pada adegan kedatangan para buruh sampai para buru keluar dari rumah Nyai, dengan kesejajaran dan lurus nya arah pandang kamera menjadikan *straight-angel* mendominasi pada *scene* ini. Namun, ada satua adegan yang memperlihatkan *low angle* pada adegan ketika salah satu buruh sedang protes secara keras lalu berdiri dan mendekat kepada kamera, dengan perbedaan level tinggi antara tokoh dan kamera *low angel* menjadi pilihan pada adegan ini ditambah dengan tujuan membuat buruh yang sedang protes terlihat besar dan memiliki emosi yang tinggi.



Gambar 75. Adegan pada *scene* 1 dengan *level* kamera, *stariht-on angel*, dan *low angle*

Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:57:08 - 01:05:00)

Image size awal pada *scene* ini adalah *full shot* dengan memperlihatkan keseluruhan adegan Nyai, si mbok dan para buruh. Pemilihan *image size full shot* sangat jelas untuk menunjukkan kesenjangan sosial antara Nyai dan para buruh, karena terlihat Nyai duduk di atas kursi sedangkan para buruh duduk dilantai. *Image size medium shot* juga terlihat pada *scene* ini ketika salah satu buruh mendekat ke kamera lalu memperlihatkan emosinya dengan ketidakadilan yang ada. setiap perubahan *image size* sangatlah berpengaruh terhadap pergerakan tokoh, posisi tokoh, dan adegan yang ditampilkan.



Gambar 76. adegan pada *scene* 6 dengan *image size full shot*, dan *medium shot*

Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:56:55 - 01:05:00)

Movement kamera pada *scene* ini hanya menggunakan *tilt up* dan *tilt down* pada adegan tertentu untuk menyesuaikan *framing*. *Tilt down* digunakan pada adegan para buruh datang kerumah Nyai dan langsung duduk di lantai. Penggunaan *tilt down* untuk menjaga keluasaan *head room* pada tokoh karena perbedaan antara *level* kamera dan level tokoh. Kemudian, penggunaan *tilt up* ketika salah satu buru berdiri dan mendekat kearah kamera, agar tidak terpotong kepalanya maka pada adegan ini menggunakan *tilt up*.



Gambar 77. *Movement* kamera *tilt down*, *tilt up* dan *tilt down* pada adegan *scene* 7
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:56:55 - 01:05:00)

Pada *scene* ini menggunakan *depth of field* luas dengan memberikan *focus* yang tajam dari toko yang terdekat sampai kepada *background* belakang pada *setting* Film Nyai. *depth of field* luas memberikan kesan nyata saat penonton menyaksikanya dengan keseimbangan *focus* yang dijaga.



Gambar 78. Penggunaan *depth of field* luas pada *scene* 7
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:57:08 - 01:05:00)

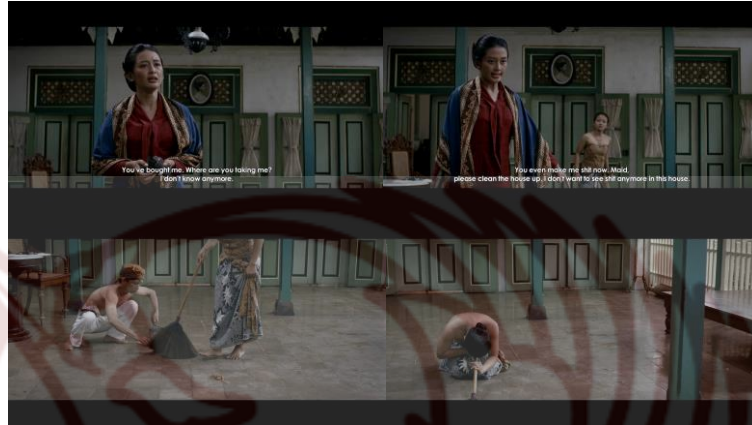
Deep focus memberikan keseimbangan *focus* antara obyek, latar depan, dan latar belakang yang membuat penonton ketika menonton film Nyai seperti dia melihat langsung sebuah drama pertunjukan. Namun, ada beberapa adegan yang menggunakan *racking focus* pada film Nyai. Ketika, salah satu buruh berdiri dan mendekat ke arah kamera. Titik *focus* berubah dengan menempatkan *focus* pada buruh dengan membuat obyek dan *background* yang dibelakang menjadi blur atau tidak *focus*.



Gambar 79. Penggunaan *Deep focus* dan *racking focus* pada adegan *scene 7*
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:57:08 - 01:00:20)

Speed pada *scene* ini menggunakan normal *speed* pada teknik kamera menggunakan 24fps (*frame per second*). Gerakan yang ditampilkan oleh setiap tokoh terlihat begitu sesuai dengan menunjukkan sebuah adegan yang didukung dengan *speed* yang normal pada kamera. Pergerakan dengan *speed* yang cepat terlihat padasalah satu buruh yang sedang emosi karena tidak terima dengan ketiakadilan yang ada pada pabrik. Sementara, Nyai memiliki pergerakan yang relatif lebih pelan untuk membedakan derajat sosial dalam penokohan pada film Nyai.

4. Scene 8 film Nyai A Woman From Java



Gambar 80. Adegan Scene 6 film Nyai A Woman From Java
(Sumber: Capture video film Nyai A Woman From Java. TC:01:05:00 hingga
TC: 01:09:44)

Menceritakan tentang Nyai kesal terhadap uang yang telah mengakibatkan dirinya menjadi Nyai saat ini, karena uang ia telah di perdagangkan kepada orang Belanda oleh ayah kandungnya sendiri. Kesedihan dan amarah bercampur aduk dalam ekspresi Nyai, lalu terjadi pelemparan kotoran kedalam kediaman Nyai sambil meneriaki Nyai sebagai penghianat oleh warga sekitar

Setting dalam film Nyai hanya memiliki satu tempat di ruang tamu yang berlatar belakang pada masa penjajahan Belanda pada tahun 1927. Dengan berkonsep rumah Jawa modern yang dipadukan dengan unsur-unsur *element* Belanda.



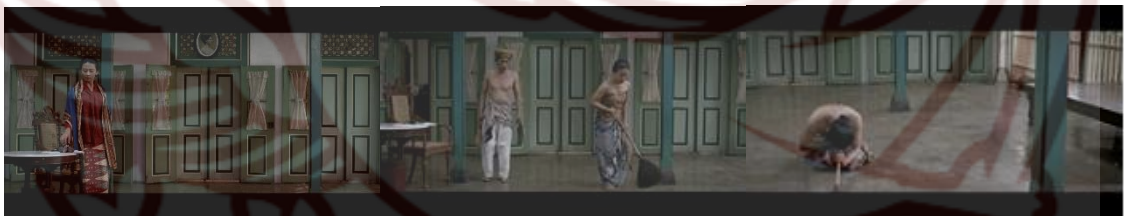
Gambar 81. *Setting* pada film Nyai
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:01:05:00 - 01:09:44)

Kostum dan tata rias karakter dalam film Nyai memberikan sebuah peranan yang berbeda dari setiap tokoh dan mampu menjelesakan mengenai ruang dan waktu yang terjadi pada film ini adalah tahun 1927 dengan menggunakan konsep daerah Jawa. Si mbok menggunakan atasan kemben dan bawahan kain jarik, pembantu pria menggunakan atasan kain dan bawahan kain panjang hingga mata kaki, menggunakan, dan Nyai menggunakan kebaya merah dan jarik untuk membedakan sebuah kelas sosial. Pada *scene* ini pergantian warna pada kebaya Nyai menjadi merah memberikan penekanan *mood* emosi yang ada pada *scene* ini.



Gambar 82. penggunaan kostum para pemain pada *scene* 8
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:01:05:00 - 01:09:44)

Pencahayaan dalam *scene* ini pencahayaan memiliki sumber cahaya dari sebelah kanan *frame* dengan mengandalkan cahaya matahari. Konsep penggunaan *side lighting* disini terlihat sangat *natural* karena memiliki intensitas cahaya *soft light*. Untuk memberikan pencahayaan pada ruangan tengah dalam *setting* film Nyai menggunakan konsep *frontal lighting* dengan cara menaruh *lighting* di depan *setting* lalu di *bouncing* atau dipantulkan menggunakan *reflector* putih untuk menghapus bayangan dan menegaskan wajah karakter pada film Nyai. Pada *scene* ini menggunakan rancangan tata *lighting* berupa *high key* dengan bertujuan menciptakan batas tipis antara area gelap dan terang yang terdapat pada *setting* teras rumah Nyai dan mengutamakan pada warna, bentuk, dan garis yang tegas pada tiap element *mise-en-scene* yang terdapat dalam *frame*



Gambar 83. Pencahayaan *side lighting* dan *frontal lighting* dengan konsep *high key*
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:01:05:00 - 01:09:44)

Pemain serta pergerakannya dalam film Nyai sangat lah terlihat rapi dan terjaga sekali *blocking* para pemainnya, karena dalam satu kali *shot* bagaimana para pemain harus bergantian masuk kedalam *frame* serta mengatur pergerakan didalam *setting* yang tidak begitu luas. Pergerakan kamera dengan menggunakan satu *shot long take* juga sangat berpengaruh dalam *blocking* para pemain yang harus sesuai. Pergerakan Nyai pada *scene* ini hanya maju

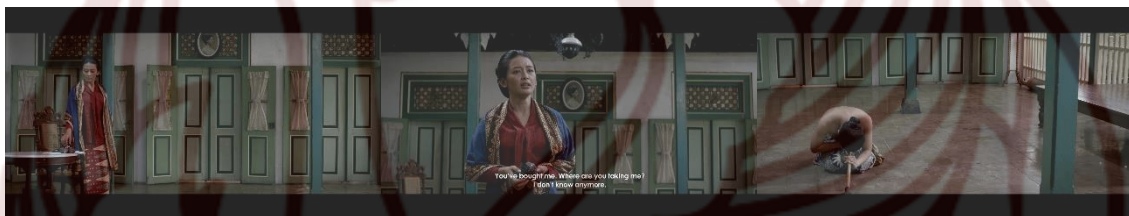
kedepan mendekati kamera lalu pergi untuk *out frame* ke sisi sebelah kiri *frame*. Secara tujuan pergerakan Nyai untuk menaikkan emosi dalam *mood* film, karena pada *scene* ini Nyai menceritakan kehidupan masa lalunya dan terjadi pelemparan kotoran oleh warga terhadap Nyai. Si mbok dan pembantu pria memiliki pergerakan untuk membersihkan kotoran yang ada pada teras rumah Nyai, setiap pergerakan mereka dibatasi oleh *frame* untuk menjaga agar tidak terjadinya kesalahan. Setiap pergerakan sangat berpengaruh terhadap *movement* kamera.



Gambar 84. Pergerakan Nyai, si mbok dan pembantu laki-laki pada *scene* 8
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:01:05:00 - 01:09:44)

long take dan satu *shot* sangat sesuai dengan *angel* kamera obyektif dengan menjadikan sudut pandang pada kamera sebagai mata penonton, sehingga penonton dapat merasakan secara langsung apa yang sedang terjadi di dalam film Nyai. Realita yang dapat dirasakan oleh penonton terhadap film Nyai bisa lebih tersampaikan dengan menggabungkan *angle* kamera obyektif dan *long take* dengan pengambilan satu *shot*. Pada *scene* ini *level angle* kamera menggunakan *straight-on angle* pada adegan awal Nyai mengambil uang lalu

bercerita tentang kekecewaanya terhadap uang. Lalu, berubah menjadi *low angel* ketika adegan Nyai menangis karena masa lalunya sampai ia dilempari kotoran oleh warga sekitar. Ketika si mbok dan pembantu laki-laknya keluar dari dalam rumah angel kamera berubah menjadi *straight-on angel* dengan pandangan lurus kamera dengan obyek, lalu menjadi *high angel* ketika si mbo bersujud dibawah lantai sambal membersihkan kotoran yang ada pada lantai teras rumah Nyai.



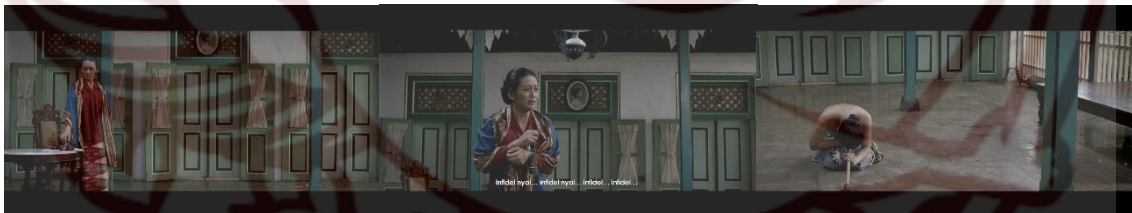
Gambar 85. Adegan pada *scene* 8 dengan *level* kamera *staright-on angel*, *high angle* dan *low angle* Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc:01:05:00 - 01:09:44)

Image size awal pada adegan awal *scene* ini adalah *full shot* bertujuan untuk memperlihatkan adegan Nyai ketika sedang kecewa dengan masalah hidupnya. Lalu, *image size* berubah menjadi *medium shot* ketika adegan pelemparan kotoran oleh warga sekitar kedalam teras rumah Nyai, perubahan *image size* terjadi karena adanya pergerakan Nyai mendekati kamera. Ketika si mbok dan pembantu pria keluar dari dalam rumah Nyai *image size* berubah kembali menjadi *full shot* karena jarak antara obyek dan kamera sangatlah jauh. Saat si mbo dan pembantu pria sedang membersihkan kotoran yang ada pada teras rumah Nyai terlihat kesdihan yang dimunculkan oleh mereka terhadap kejadian yang menimpa Nyai.



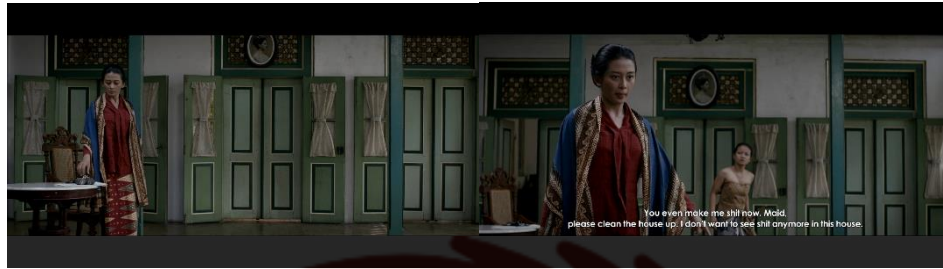
Gambar 86. adegan pada *scene* 6 dengan *image size full shot*, dan *medium shot*
Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc:01:05:00 - 01:07:14)

Movement kamera pada *scene* ini menggunakan *tilt up* pada adegan Nyai sedang menceritakan masalah hidupnya sampai adegan pelemparan kotoran kedalam rumah Nyai oleh warga sekitar. Ketika adegan si mbok sedang besujud sambil menyanyikan tembang doa untuk Nyai dan membersihkan kotoran yang ada pada lantai teras Nyai kamera kembali *movement* dengan *panning right* dan *tilt down* agar menjaga *space head room* dan *framing* tetap terjaga.



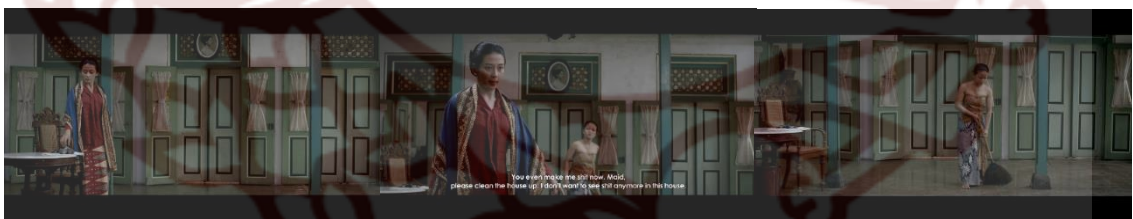
Gambar 87. *Movement* kamera *tilt up*, *panning right*, dan *tilt down* pada adegan *scene* 8
Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc:01:05:00 - 01:09:44)

Pada *scene* ini menggunakan *depth of field* luas dengan memberikan *focus* yang tajam dari toko yang terdekat sampai kepada *background* belakang pada *setting* Film Nyai. *depth of field* luas memberikan kesan nyata saat penonton menyaksikanya dengan keseimbangan *focus* yang dijaga.



Gambar 88. Penggunaan *depth of field* luas pada *scene* 8
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:01:05:06 - 01:06:50)

Deep focus memberikan keseimbangan *focus* antara objek, latar depan, dan latar belakang yang membuat penonton ketika menonton film Nyai seperti dia melihat langsung sebuah drama pertunjukan. Namun, ada adegan pada *scene* ini yang menggunakan *racking focus*, ketika Nyai menyuruh si mbok untuk membersihkan kotoran yang ada pada teras rumahnya. Saat Nyai sedang berbicara dengan emosi yang tinggi si mbok di belakang dibuat tidak *focus* atau blur. Dengan ini penonton dipaksa untuk berfokus pada adegan Nyai untuk menaikkan *mood* emosi pada film.

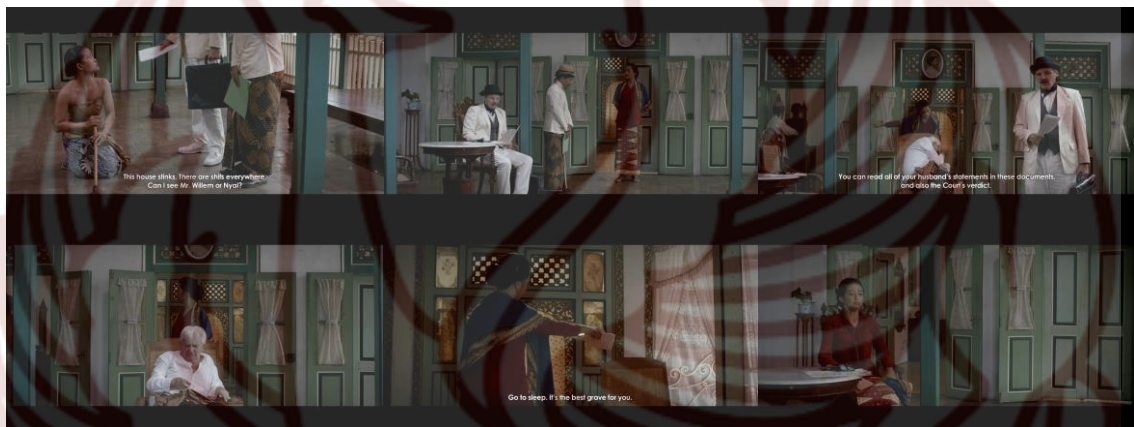


Gambar 89. Penggunaan *Deep focus* dan *racking focus* pada adegan *scene* 8
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:01:05:06 - 01:07:05)

Speed pada *scene* ini menggunakan normal *speed* pada teknik kamera menggunakan 24fps (*frame per second*). Pergerakan pemain pada *scene* ini terlihat memiliki kecepatan yang berbeda, si mbok dan pembantu laki-laki terlihat lebih cepat pergerakannya karena menunjukkan sebuah status sosial

yang memperlihatkan mereka sebagai pesuruh, namun Nyai memiliki kecepatan yang relatif lebih pelan dan anggun untuk menunjukkan sebuah derajat yang lebih tinggi, namun pada scene ini Nyai memiliki pergerakan cepat untuk menunjukkan sebuah emosi yang dirasakan.

5. Scene 9 film Nyai A Woman From Java



Gambar 90. Adegan Scene 9 film Nyai A Woman From Java
(Sumber: Capture video film Nyai A Woman From Java. TC:01:09:44 hingga
TC: 01:17:56)

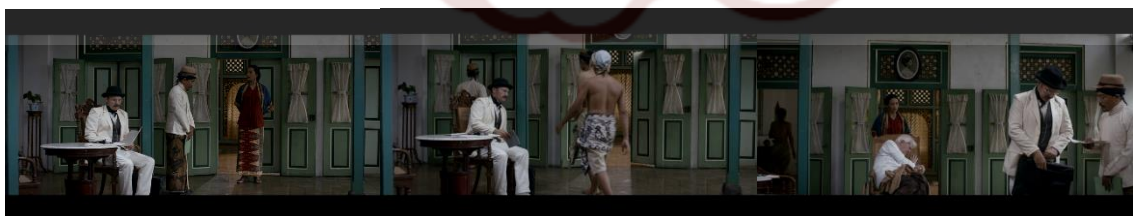
Kedatangan pihak pengadilan tinggi Belanda untuk mengangkut semua barang yang ada di dalam rumah Nyai karena permasalahan hak atas nama Belanda bukan Nyai. Keadaan mulai memanaskan karena Nyai sangat marah melihat hartanya diambil semua dan suaminya hanya diam dan menangis saja.

Setting dalam film Nyai hanya memiliki satu tempat di ruang tamu yang berlatar belakang pada masa penjajahan Belanda pada tahun 1927. Dengan berkonsep rumah Jawa modern yang dipadukan dengan unsur-unsur *element* Belanda.



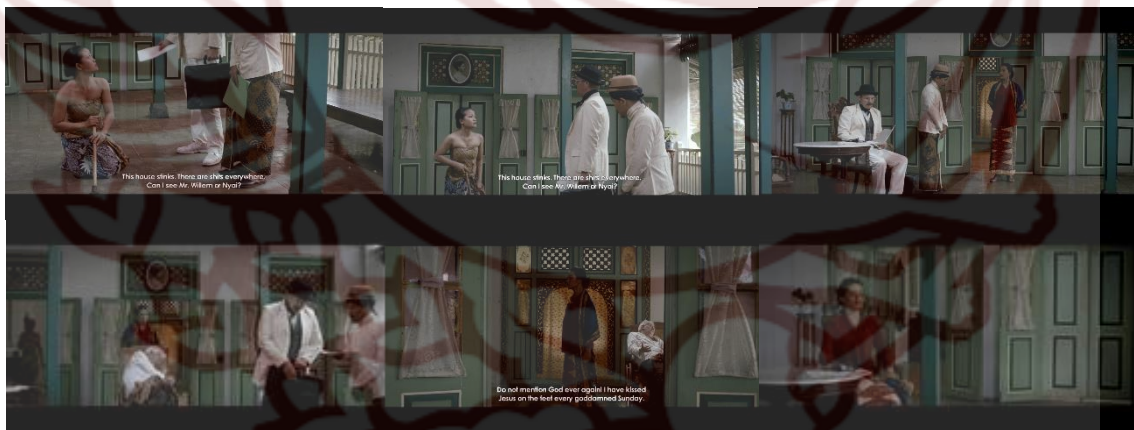
Gambar 91. *Setting* pada film Nyai
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:17:30 - 00:17:40)

Kostum dan tata rias karakter dalam film Nyai memberikan sebuah peranan yang berbeda dari setiap tokoh dan mampu menjelesakan mengenai ruang dan waktu yang terjadi pada film ini adalah tahun 1927 dengan menggunakan konsep daerah Jawa. Si mbok menggunakan atasan kemben dan bawahan kain jarik, pembantu pria meenggunakan atasan kain dan bawahan kain panjang hingga mata kaki, dan Nyai menggunakan kebaya merah dan jarik untuk membedakan sebuah kelas sosial. Lalu, tokoh pihak pengadilan tinggi Belanda mulai dari pengacara menggunakan pakain jas putih dengan bawahan celana bahas putih, sedangkan assistenya yang merupakan orang Jawa menggunkan basecup ala jawa dengan atasan warna krem dan bawahan kain jarik. Pada *scene* ini pergantian warna pada kebaya Nyai menjadi merah memberikan penekanan *mood* emosi yang ada pada *scene* ini.



Gambar 92. penggunaan kostum para pemain pada *scene* 9
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 01:11:06 - 01:13:45)

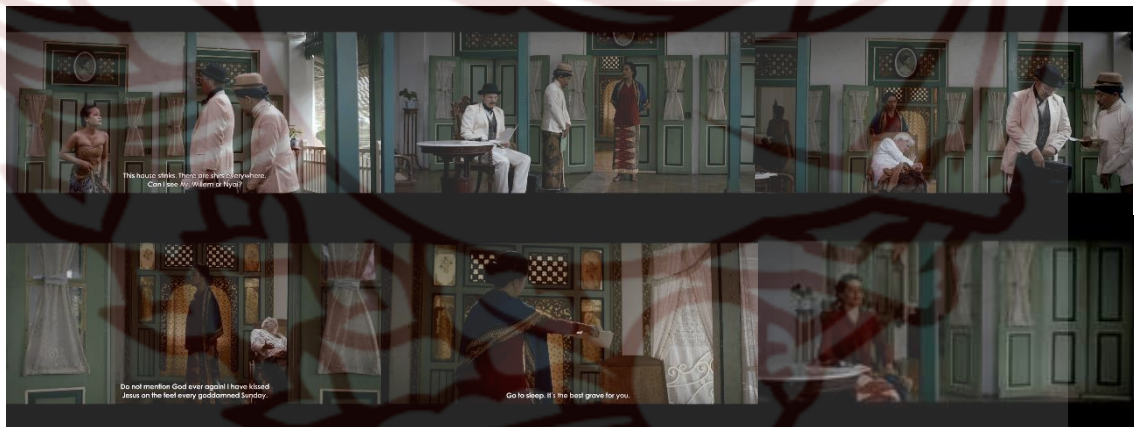
Pencahayaan dalam *scene* ini pencahayaan memiliki sumber cahaya dari sebelah kanan *frame* dengan mengandalkan cahaya matahari. Konsep penggunaan *side lighting* disini terlihat sangat *natural* karena memiliki intensitas cahaya *soft light*. Untuk memberikan pencahayaan pada ruangan tengah dalam *setting* film Nyai menggunakan konsep *frontal lighting* dengan cara menaruh *lighting* di depan *setting* lalu di *bouncing* atau dipantulkan menggunakan *reflector* putih untuk menghapus bayangan dan menegaskan wajah karakter pada film Nyai. Pada *scene* ini menggunakan rancangan tata *lighting* berupa *high key* dengan bertujuan menciptakan batas tipis antara area gelap dan terang yang terdapat pada *setting* teras rumah Nyai dan mengutamakan pada warna, bentuk, dan garis yang tegas pada tiap element *mise-en-scene* yang terdapat dalam *frame*



Gambar 93. Pencahayaan *side lighting* dan *frontal lighting* dengan konsep *high key*
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 01:09:44 - 01:17:56)

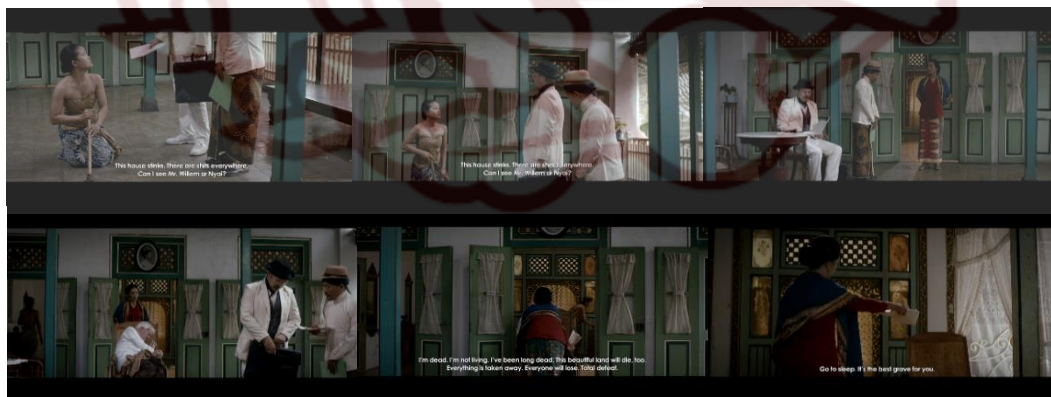
Pemain serta pergerakannya dalam film Nyai sangat terlihat rapi dan terjaga sekali *blocking* para pemainnya, karena dalam satu kali *shot* bagaimana para pemain harus bergantian masuk kedalam *frame* serta mengatur pergerakan di

dalam *setting* yang tidak begitu luas. Pada *scene* ini posisi awal si mbok sedang bersujud di bawah lalu datang dari sebelah kanan *frame* pengacara dan assistenya dari pihak pengadilan tinggi Belanda. pengacara dan assistenya dari pihak pengadilan tinggi Belanda memiliki pergerakan kedepan rumah pintu Nyai, lalu duduk di kursi, setelah itu kembali *out frame* melalui kanan *frame*. Pergerakan yang dinamis membuat terciptanya keserasian antar gerak pemain dan *movement* kamera. Ketika Nyai emosi terhadap suaminya karena tidak bisa melakukan tindakan sesuatu saat semua hartanya disita oleh pihak pengadilan tinggi Belanda, pergerakan Nyai mendorong suaminya yang berada di atas kursi roda kedalam rumah dengan pergerakan yang cepat. Pergerakan kamera dengan menggunakan satu *shot long take* juga sangat berpengaruh dalam *blocking* para pemain yang harus sesuai.



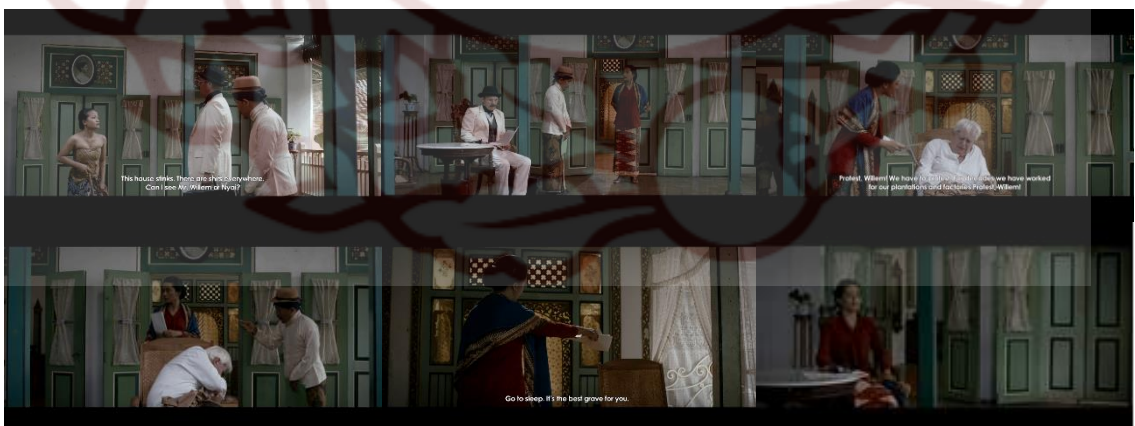
Gambar 94. Pergerakan si mbok, pengacara dan assistenya dari pihak pengadilan tinggi Belanda, dan Nyai pada *scene* 9 Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 01:10:00 - 01:17:56)

long take dan satu *shot* sangat sesuai dengan *angel* kamera obyektif dengan menjadikan sudut pandang pada kamera sebagai mata penonton, sehingga penonton dapat merasakan secara langsung apa yang sedang terjadi di dalam film Nyai. Realita yang dapat dirasakan oleh penonton terhadap film Nyai bisa lebih tersampaikan dengan menggabungkan *angle* kamera obyektif dan *long take* dengan pengambilan satu *shot*, karena penonton. Pada *scene* ini *level angle* kamera menggunakan *high angle* pada adegan awal si mbok sedang bersujud di bawah lalu datang dari sebelah kanan *frame* pengacara dan assistenya dari pihak pengadilan tinggi Belanda. pengacara dan assistenya dari pihak pengadilan tinggi Belanda memiliki pergerakan kedepan rumah pintu Nyai lalu duduk di kursi perubahan *angel* menjadi *straight-on angel* dengan kamera melihat obyek secara lurus dalam *frame*, sampai pergerakan ketika Nyai emosi terhadap suaminya karena tidak bisa melakukan tindakan sesuatu saat semua hartanya disita oleh pihak pengadilan tinggi Belanda, pergerakan Nyai mendorong suaminya yang berada di atas kursi roda kedalam rumah dengan pergerakan yang cepat.



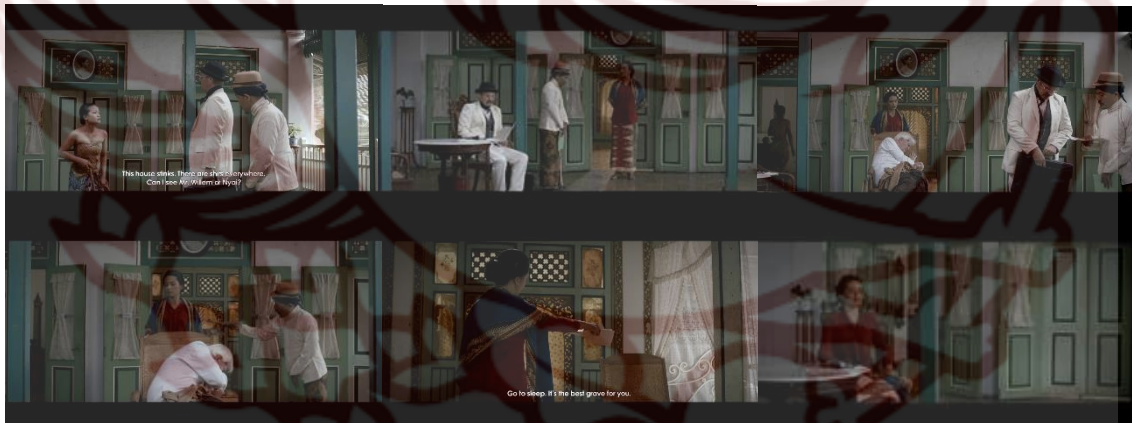
Gambar 95. Adegan pada *scene* 9 dengan *level* kamera *high angle*, dan *straight-on angel* Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (01:09:44 - 01:16:32)

Image size awal pada *scene* ini adalah *full shot* dengan memperlihatkan si mbok sedang bersujud di bawah lalu datang dari sebelah kanan *frame* pengacara dan assistenya dari pihak pengadilan tinggi Belanda yang hanya terlihat kakinya saja, ketika sedang berbincang dengan si mbok perubahan *image size* menjadi *medium shot*. pengacara dan assistenya dari pihak pengadilan tinggi Belanda memiliki pergerakan kedepan rumah pintu Nyai, lalu duduk di kursi lalu Nyai keluar perubahan *image size* menjadi *full shot*. Setelah itu ketika pengacara pengadilan tinggi Belanda ingin pergi *image size* berubah menjadi *medium long shot*. Di akhir ketika Ketika Nyai emosi terhadap suaminya karena tidak bisa melakukan tindakan sesuatu saat semua hartanya disita oleh pihak pengadilan tinggi Belanda, perubahan *image size* dari *medium long shot* menjadi *medium shot*, lalu ketika Nyai keluar dari dalam rumah menuju kursi di teras rumah perubahan *image size* menjadi *medium long shot*. Pergerakan kamera dengan menggunakan satu *shot long take* juga sangat berpengaruh dalam *blocking* para pemain yang harus sesuai.



Gambar 96. adegan pada *scene* 9 dengan *image size medium shot, medium long shot, dan medium shot* Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 00:17:30 - (Tc: 01:10:00 - 01:17:56)

Movement kamera pada *scene* ini hanya menggunakan *tilt up* pada adegan awal si mbok sedang bersujud di bawah lalu datang dari sebelah kanan *frame* pengacara dan assistenya dari pihak pengadilan tinggi Belanda .Pengacara dan assistenya dari pihak pengadilan tinggi Belanda memiliki pergerakan kedepan rumah pintu Nyai, lalu duduk di kursi lalu Nyai keluar. Kamera kembali *movement* dengan *panning left*, *tilt up*, dan *tilt down* untuk menyesuaikan *frame*. Di akhir ketika Ketika Nyai emosi terhadap suaminya karena tidak bisa melakukan tindakan sesuatu saat semua hartanya disita oleh pihak pengadilan tinggi Belanda, kamera kembali *movement* dengan *track in* yang mengitu Nyai masuk kedalam rumahnya, lalu *track out* ketika Nyai keluar dari dalam rumah menuju kursi di teras rumah.



Gambar 97. *Movement* kamera *tilt up*, *panning left*, *tilt up*, *tilt down*, *panning right*, *tilt up*, *track in*, dan *track out* pada adegan *scene* 9 Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 00:17:30 - 00:17:40)

Pada *scene* ini menggunakan *depth of field* luas dengan memberikan *focus* yang tajam dari toko yang terdekat sampai kepada background belakang pada *setting* Film Nyai. *depth of field* luas memberikan kesan nyat saat penonton menyaksikanya dengan keseimbangan *focus* yang dijaga.



Gambar 98. Penggunaan *depth of field* luas pada *scene* 9
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 01:13:50 - 01:13:56)

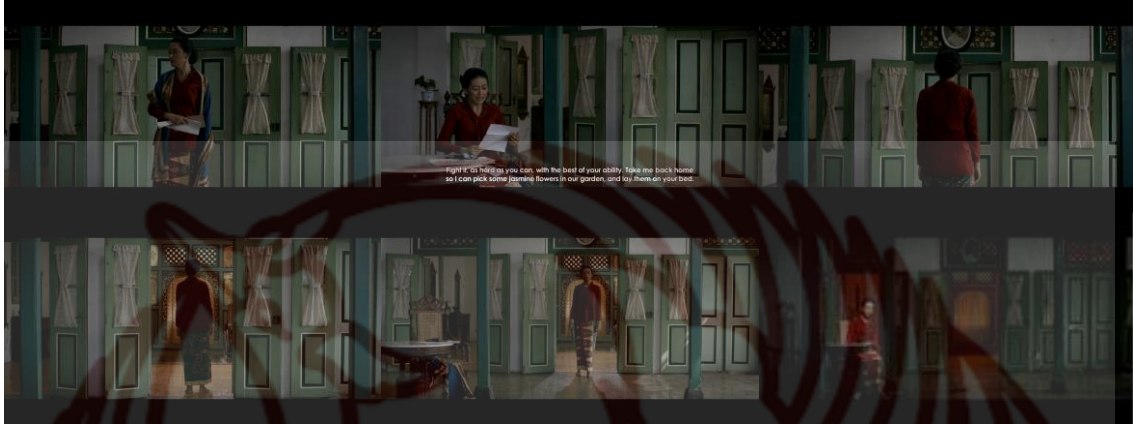
Pada *scene* ini menggunakan *Deep focus* memberikan keseimbangan *focus* antara objek, latar depan, dan latar belakang yang membuat penonton ketika menonton film Nyai seperti dia melihat langsung sebuah drama pertunjukan.



Gambar 99. Penggunaan *Deep focus* pada adegan *scene* 9
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 01:11:05 - 01:16:32)

Speed pada *scene* ini menggunakan normal *speed* pada teknik kamera menggunakan 24fps (*frame per second*). Pergerakan pemain pada *scene* ini terlihat memiliki kecepatan yang berbeda dengan setiap adegan yang ditampilkan menyesuaikan penceritaan yang terdapat pada film Nyai. Perspektif yang diberikan dengan *speed* normal dapat menyajikan sebuah pergerakan para pemain seperti Nyata, tanpa ada manipulasi dari kamera. Perubahan kecepatan gerak memberikan pengaruh besar dari setiap adegan yang ditampilkan dalam membangun *mood* penceritaan.

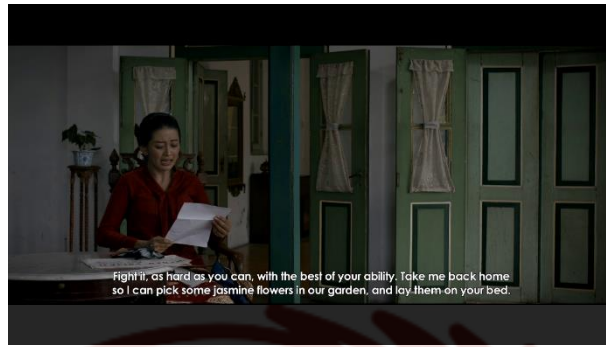
6. Scene 10 film Nyai A Woman From Java



Gambar 100. Adegan Scene 10 film Nyai A Woman From Java
(Sumber: Capture video film Nyai A Woman From Java. TC:01:17:56 hingga TC:01:26:54)

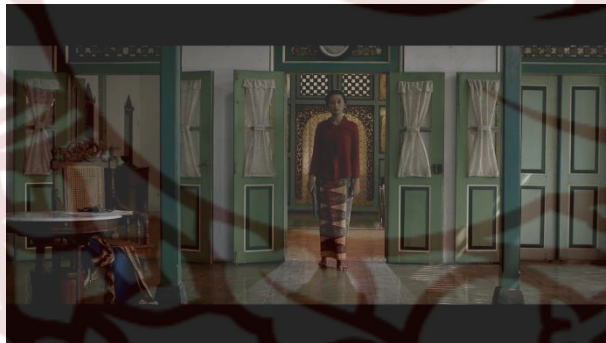
Scene akhir menjelaskan tentang Nyai yang tidak bisa menemui anaknya karena hak asuh diambil oleh pihak Belanda, ekspresi Nyai pun sangat marah dan sedih terhadap permasalahan yang telah menimpa hidupnya, lantas Nyai melampiaskan dengan membunuh suami Belandanya menggunakan senjata pistol.

Setting dalam film Nyai hanya memiliki satu tempat di ruang tamu yang berlatar belakang pada masa penjajahan Belanda pada tahun 1927. Dengan berkonsep rumah Jawa modern yang dipadukan dengan unsur–unsur *element* Belanda.



Gambar 101. *Setting* pada film Nyai
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 01:19:00 - 01:21:27)

Kostum dan tata rias karakter dalam film Nyai memberikan sebuah peranan yang berbeda dari setiap tokoh dan mampu menjelesakan mengenai ruang dan waktu yang terjadi pada film ini adalah tahun 1927 dengan menggunakan konsep daerah Jawa. Nyai menggunakan kebaya merah dan jarik, pada *scene* ini pergantian warna pada kebaya Nyai menjadi merah memberikan penekanan mood emosi yang ada pada *scene* ini.



Gambar 102. penggunaan kostum Nyai pada *scene* 10
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 01:24:30 - 01:25:00)

Pencahayaan dalam *scene* ini pencahayaan memiliki sumber cahaya dari sebelah kanan *frame* dengan mengandalkan cahaya matahari. Konsep penggunaan *side lighting* disini terlihat sangat *natural* karena memiliki intensitas cahaya *soft light*. Untuk memberikan pecahayaannya pada ruangan

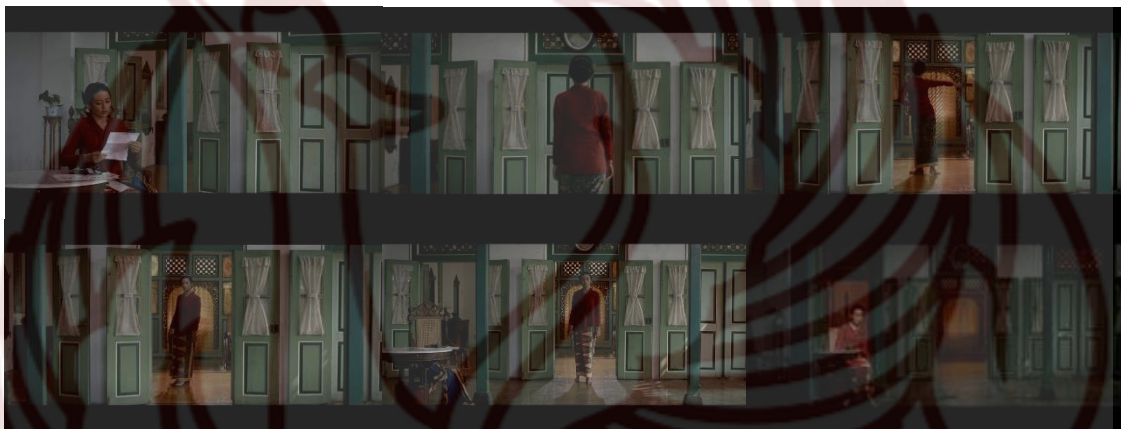
tengah dalam *setting* film Nyai menggunakan konsep *frontal lighting* dengan cara menaruh *lighting* di depan *setting* lalu di *bouncing* atau dipantulkan menggunakan *reflector* putih untuk menghapus bayangan dan menegaskan wajah karakter pada film Nyai. Pada *scene* ini menggunakan rancangan tata *lighting* berupa *high key* dengan bertujuan menciptakan batas tipis antara area gelap dan terang yang terdapat pada *setting* teras rumah Nyai dan mengutamakan pada warna, bentuk, dan garis yang tegas pada tiap *element mise-en-scene* yang terdapat dalam *frame*. Pada adegan terakhir terlihat pencahayaan berubah menjadi *low key* dan memiliki warna cahaya merah. Perubahan tersebut bertujuan untuk mendukung *mood* dramatik adegan setelah Nyai membunuh suami Belandanya, dengan suasana jadi terlihat mengharukan dan mencekam.



Gambar 103. Pencahayaan *side lighting* dan *frontal lighting* dengan konsep *high key* dan berubah menjadi *low key* pada adegan ending. Sumber. Capture film Nyai, 2016 (Tc:01:17:56 - 01:26:54)

Pemain serta pergerakannya dalam film Nyai sangat lah terlihat rapi dan terjaga sekali *blocking* para pemainnya, karena dalam satu kali *shot* bagaimana para pemain harus bergantian masuk kedalam *frame* serta mengatur pergerakan di dalam *setting* yang tidak begitu luas. Pada *scene* ini posisi awal Nyai ketika sedang duduk di kursi sambil membaca surat dari anaknya, lalu

ketika Nyai berdiri dan menuju kedalam rumah. Nyai masuk kedalam rumah dan membunuh suami Belandanya dengan menggunakan senjata api, setelah itu Nyai duduk di kursi teras rumahnya dan merenung. Pergerakan kamera dengan menggunakan satu *shot long take* juga sangat berpengaruh dalam *blocking* para pemain yang harus sesuai



Gambar 104. Pergerakan Nyai pada *scene* 10
Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc:01:17:56 - 01:26:54)

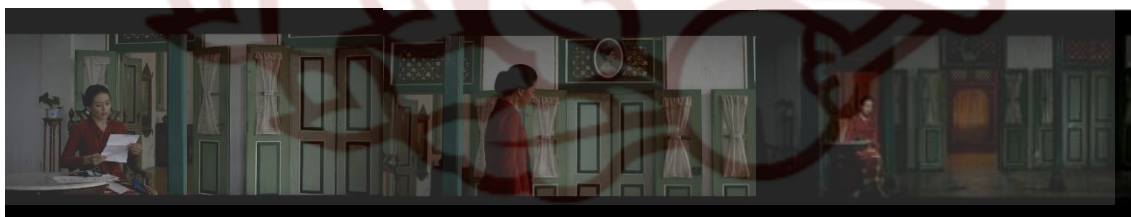
long take dan satu *shot* sangat sesuai dengan *angel* kamera obyektif dengan menjadikan sudut pandang pada kamera sebagai mata penonton, sehingga penonton dapat merasakan secara langsung apa yang sedang terjadi di dalam film Nyai. Realita yang dapat dirasakan oleh penonton terhadap film Nyai bisa lebih tersampaikan dengan menggabungkan *angle* kamera obyektif dan *long take* dengan pengambilan satu *shot*, karena penonton. Pada *scene* ini *level angle* kamera menggunakan *straight-on angle* dari adegan Nyai ketika sedang duduk di kursi sambil membaca surat dari anaknya, sampai adegan puncak ketika Nyai masuk kedalam rumah dan membunuh suami Belandanya dengan menggunakan senjata api. Sudut penagmbilan dengan *straight-on*

angel pada *scene* melihat secara lurus dengan tokoh Nyai yang ada pada film dan dapat memberikan sebuah *mood* yang dramatik kepada penonton.



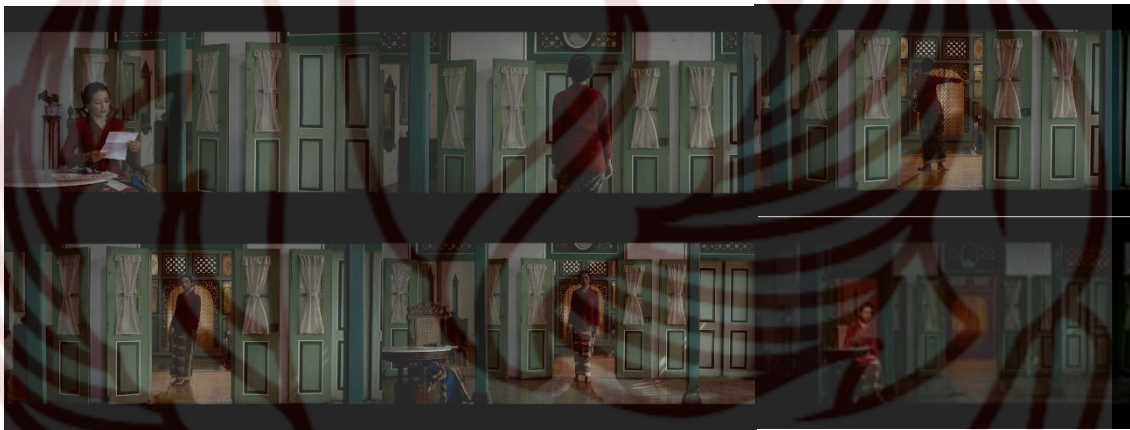
Gambar 105. Adegan pada *scene* 10 dengan *level* kamera *stariht-on angel*.
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:01:17:56 - 01:26:54)

Image size awal pada *scene* ini adalah *medium long shot* dari adegan Nyai ketika sedang duduk di kursi sambil membaca surat dari anaknya, lalu ketika Nyai berdiri dan menuju kedalam rumah *image size* berubah menjadi *medium shot*. Ketika adegan akhir Nyai masuk kedalam rumah dan membunuh suami Belandanya dengan menggunakan senjata api *image size* berubah menjadi *full shot* sampai akhir ketika Nyai duduk di kursi dan merenung.



Gambar 106. adegan pada *scene* 10 dengan *image size medium long shot, medium shot, dan full shot* Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:01:17:56 - 01:26:54)

Movement kamera pada *scene* ini menggunakan *tilt up* pada adegan Nyai ketika sedang duduk di kursi sambil membaca surat dari anaknya sampai ketika Nyai berdiri dan menuju kedalam rumah. *Movement* kamera kembali terjadi dengan *track in* saat Nyai masuk kedalam rumah dan membunuh suami Belandanya dengan menggunakan senjata api. Setelah itu Nyai beranjak keluar dari dalam rumah lalu duduk kembali di kursi teras rumah, *movement* kamera kembali terjadi dengan *track out*.



Gambar 107. *Movement* kamera *tilt up*, *panning right*, *track in* dan *track out* pada adegan *scene* 10 Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc:01:17:56 - 01:26:54)

Pada *scene* ini menggunakan *depth of field* luas dengan memberikan *focus* yang tajam dari toko yang terdekat sampai kepada *background* belakang pada *setting* Film *Nyai*. *depth of field* luas memberikan kesan nyata saat penonton menyaksikanya dengan keseimbangan *focus* yang dijaga. Pada *scene* ini semua adegan terlihat jelas tanpa ada *miss focus* atau *blur* dengan menjaga kedalaman bidang pada *frame* kamera.



Gambar 108. Penggunaan *depth of field* luas pada *scene* 10
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:01:17:56 - 01:26:54)

Deep focus memberikan keseimbangan *focus* antara obyek, latar depan, dan latar belakang yang membuat penonton ketika menonton film Nyai seperti dia melihat langsung sebuah drama pertunjukan.



Gambar 109. Penggunaan *Deep focus* pada adegan *scene* 10
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc:01:17:56 - 01:26:54)

Speed pada *scene* ini menggunakan normal *speed* pada teknik kamera menggunakan 24fps (*frame per second*). Pergerakan pemain pada *scene* ini terlihat memiliki pergerakan kecerapatan yang relatif lambat pada tokoh Nyai, karena adegan terakhir ini menjadi klimaks cerita pada film Nyai. Penambahan *mood* dramatik dengan pergerakan yang lambat menjadi *point* utama pada *scene* ini untuk memberikan ketegangan pada penonton. Secara keseluruhan Gerakan yang ditampilkan oleh setiap tokoh terlihat begitu sesuai dengan menunjukkan sebuah adegan yang didukung dengan *speed* yang normal pada kamera.

D. Sinemtografi Pada Film Nyai Melalui Sudut Pandang Penata Kamera

Sinematografi pada film Nyai memiliki ciri yang berbeda karena menggunakan *long take*. Penerapan *long take* sangat berpengaruh terhadap film Nyai karena bisa menjadikan terbangunya realisme pada benak penonton dengan satu *shot*. Berikut penjelasan dari penata kamera film Nyai.

“karena biasanya dengan adanya long take itu dia membedakan dengan film sebelumnya yang aku katakan tadi 400ft cuman tersedia bloking – bloking misalnya 4 menit atau 10 menit 1000ft, namun saat ini memungkinkan terekamnya tanpa cut 1,5 jam maka tanpa disadari penonton akan merasa itu seperti di dalam dunia nyata. Kalo cut to cut, inter cut dan segala macam itu ada intervensi ke media untuk memotong satu narasi bercerita di potong dengan cut. Nah itu yang memberikan impresi pada long take, tapi nanti di un end itu diungkapkan adanya realisme melalui long take.”³⁰

Aspek sinematik yang ditampilkan dengan *long take* dalam film Nyai memberikan sebuah *visual* realita yang diperkuat dengan teknologi kamera pada saat ini yang memungkinkan untuk melakukan satu *shot* panjang tanpa *cut*. Penekanan aspek estetis juga terlihat dalam beberapa *shot* pada film Nyai karena dapat memberikan variasi *type of shot* yang berbeda dengan menggunakan satu kali *shot*. Dalam tahapan ini ada beberapa pembahasan yang dapat dibagi, mulai dari kamera dan film, *framing*, dan durasi gambar.

³⁰ Wawancara dengan Nur Hidayat, Penata Kamera film Nyai. Bogor, 02 Januari 2020 pukul 15.00 WIB

1. Kamera dan film, pada film Nyai kamera yang digunakan adalah berformat kamera video (digital) yaitu kamera *ARRI ALEXA 35mm* dengan *24fps (frame per second)* format file video *2K*. pemilihan kamera tersebut karena mampu merekam pengambilan durasi gambar yang panjang tanpa *cut*. Warna yang dihasilkan dengan kamera ini juga membantu terbangunnya realitas yang sangat nyata dengan konsep natural. Pada film Nyai menggunakan hanya satu lensa dengan ukuran atau *focal length 35mm* selama proses pengambilan gambar dengan teknik *long take* dan satu *shot*. Pemilihan lensa *35mm fix*, karena ukuran lensa tersebut sangat mewakili sudut pandang dari mata manusia yang dapat memperkuat estetis sinematik dalam unsur sinematografi.
2. Dalam film Nyai teknik *deep focus* dan *racking focus* juga diterapkan. *Deep focus* memberikan keseimbangan *focus* antara objek, latar depan, dan latar belakang yang membuat penonton ketika menonton film Nyai seperti dia melihat langsung sebuah drama pertunjukan. Namun, ada beberapa *shot* yang menggunakan *racking focus* pada film Nyai. Penekanan pemain dalam menyampaikan sesuatu menjadi acuan untuk menggunakan *racking focus* agar penonton bisa terbawa dengan adanya manipulasi tersebut.

Berikut beberapa contoh *deep focus* dalam film Nyai.



Gambar 110. *Deep focus* adegan *sequence 1, scene 9* pada film Nyai
Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 01:11:00 – 01:13:00)



Gambar 111. *Deep focus* adegan *sequence 1, scene 3* pada film Nyai
Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 00:10:54 – 00:15:54)

Deep focus dalam film Nyai memberikan *focus* yang seimbang atau *focus* yang rata dalam *frame* antara pemain dengan latar di belakangnya. Teknik ini mencoba memberikan penonton sebuah kenyamanan dalam melihat, karena penonton akan tanpa disadari seperti merasakan melihat langsung tanpa adanya intrupsi oleh kamera dari situlah sebuah realita dalam penonton akan terbangun.

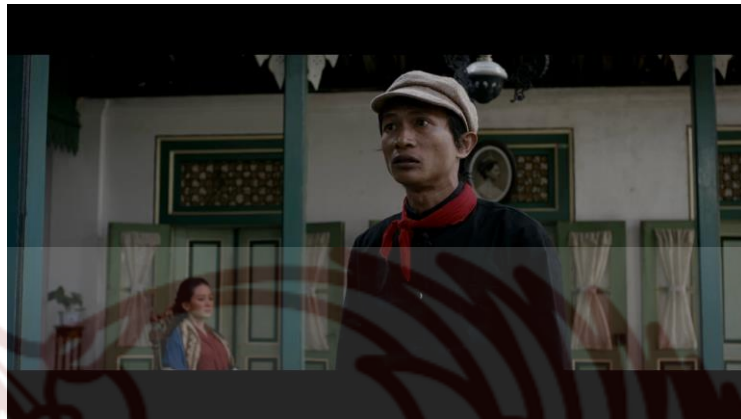
Film Nyai juga menggunakan teknik *racking focus* karena adanya pergerakan pemain yang dapat berpengaruh terhadap pergerakan kamera juga. *Racking focus* bisa dapat memberikan sebuah nilai estetis pada karakter dalam film Nyai yang mencoba memberikan penekanan dalam cerita sehingga dapat membuat penonton ikut merasakannya.

Berikut beberapa contoh *racking focus* dalam film Nyai.



Gambar 112. *Racking focus* adegan *sequence 2, scene 6* pada film Nyai
Sumber. Capture film Nyai, 2016 (Tc: 00:48:50 – 00:50:15)

Pada contoh gambar pertama diatas *racking focus* berfungsi untuk menukar *focus* dan memberikan penekanan terhadap sosok Nyai yang menggoda tokoh penulis Surabaya dengan tubuhnya yang gemulai. Penonton diberikan sebuah penekanan yang bertujuan untuk dapat merasakan situasi yang terjadi dalam film, dengan menaruhkan sudut *focus* hanya kepada tokoh Nyai namun tokoh penulis Surabaya diberikan *out focus*.



Gambar 113. *Racking focus* adegan *sequence 2, scene 7* pada film *Nyai*
Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 00:58:49 – 01:01:00)

Racking focus dalam film *Nyai* digunakan dalam beberapa *shot*, dari setiap *shot* memiliki kepentingan berbeda dalam menggunakan *racking focus*. Pada contoh gambar kedua diatas *racking focus* berfungsi untuk menukar *focus* dan memberikan penekanan terhadap sosok buruh tani yang sedang marah dengan manipulasi *angle* yang memperlihatkan buruh tani yang lebih besar sedangkan Nyai sangat lah kecil, dengan *racking focus* penekanan amarah yang dirasakan oleh tokoh buruh tani bisa lebih tersampaikan dengan kuat kepada penonton.

Teknik *deep focus* lebih banyak terlihat dalam film *Nyai* dari pada *racking focus*, karena dengan penerapan teknik *long take* dan satu *shot deep focus* lebih dapat menyesuaikan realita dalam film *Nyai*. Permasalahan menjaga titik dalam film *Nyai* dengan menggunakan teknik *long take* dan satu *shot* selama 87 menit adalah masalah yang tidak bisa dianggap mudah, karena bagaimana agar pergerakan pemain dan kamera bisa seirama karena dapat berpengaruh terhadap titik *focus* yang terus berubah selama

proses pengambilan gambar dalam film Nyai. Berikut penjelasan dari penata kamera film Nyai.

“kesulitan yang paling utama adalah menjaga focus dengan terjadinya perubahan size, terjadi perubahan jarak dan kebetulan aku memiliki focus puller yang cukup baik yaitu Dodon. Dia bisa menjaga satu setengah jam tanpa out focus nah itu merupakan kesulitan tersendiri untuk menjaga focus dengan perubahan posisi kamera dan posisi pemain. Kalo di shooting – shooting biasa mungkin satu shot ada dua belas atau dua puluh titik focus tapi kalo satu setengah jam itu udah sampai ratusan titik focus Dodon bisa mengatasi itu tanpa meleset focusnya walaupun terjadi perubahan antara pemain dan kamera.”³¹

Dalam penerapan *long take* dan satu *shot* sangatlah penting dalam menjaga sebuah *focus* dalam sebuah *shot* karena tanpa adanya *cut* perubahan kamera serta pergerakan pemain berjalan bersamaan. Film Nyai memiliki beberapa *blocking* dan pergerakan kamera dengan ratusan titik *focus* pada setiap *shot*. Keberhasilan menjaga *focus* dalam film Nyai dapat memberikan sebuah penggambaran realita yang nyata seperti melihat secara langsung sebuah pertunjukan drama panggung, namun, ada beberapa penekanan melalui teknik *focus* yang dapat memberikan intrupsi kepada penonton yang tidak bisa mendapatkan ketika melihat drama pertunjukan secara langsung. Maka aspek estetisnya tidak terlupakan dalam film Nyai selalu tersajikan demi membangun sebuah realisme dalam film Nyai.

³¹ Wawancara dengan Nur Hidayat, Penata kamera film Nyai. Bogor, 02 Januari 2020 pukul 15.00 WIB

3. *Framing* dalam film Nyai memiliki beberapa unsur teknik yang diterapkan untuk mendukung sebuah penceritaan dalam membangun realisme. Dimensi *framing* atau *aspect ratio* yang diterapkan pada film Nyai adalah *anamorphic widescreen* dengan skala *ratio* 2.35:1 dengan menerapkan *aspect ratio* tersebut *framing* dalam film Nyai terlihat lebar, karena memotong bagian atas bawah *frame* memberikan sebuah unsur dramatik kedalam penceritaan.



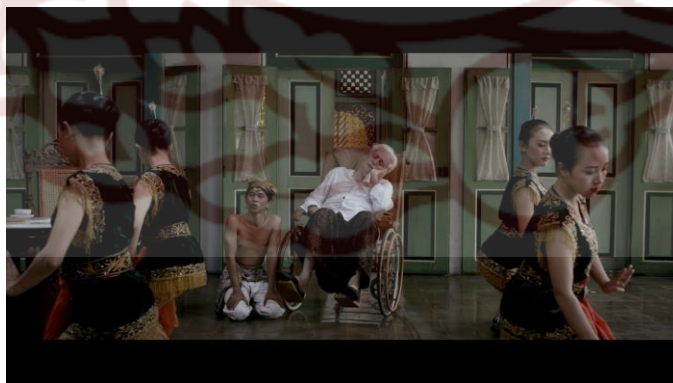
Gambar 114. *Aspect ratio anamorphic widescreen skala ratio 2.35:1*
sequence 1, scene 2 pada film Nyai Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc:
00:03:56)

Pada film Nyai menggunakan teknik *Angel* kamera obyektif yang memiliki sudut pandang sebagai mata penonton yang mengamati. Penerapan teknik *long take* dan satu *shot* sangat sesuai dengan *angel* kamera obyektif dengan menjadikan sudut pandang pada kamera sebagai mata penonton, sehingga penonton dapat merasakan secara langsung apa yang sedang terjadi di dalam film Nyai. Realita yang dapat dirasakan oleh penonton terhadap film Nyai bisa lebih tersampaikan dengan menggabungkan *angle* kamera obyektif dan *long take* dengan pengambilan satu *shot*, karena penonton tidak diberikan intrupsi dengan tanpa adanya sebuah pemotongan gambar.

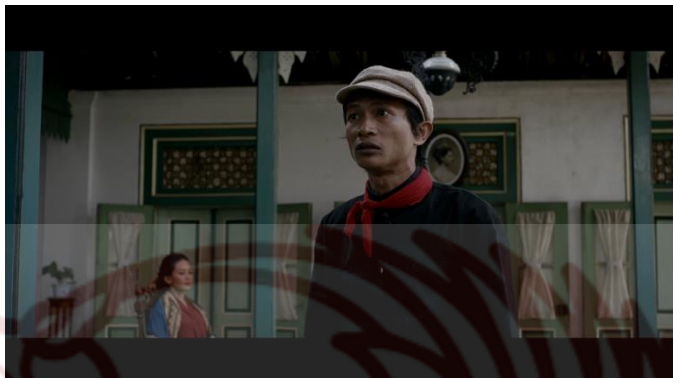
Level angle kamera dalam film Nyai menempatkan *straight-on angel* dengan mencoba mewakili sudut pandang mata penonton dengan melihat secara lurus kepada obyek, tetapi dalam beberapa *shot* film Nyai merubah *level angle* kamera dengan *low angle* karena memberikan kesan tokoh yang kuat dan besar. *High angel* juga terdapat pada beberap *shot* dalam film Nyai, karena ada beberapa yang ingin ditunjukan seperti memperlihatkan benda yang terdapat dibawah, dan tokoh yang memiliki pergerakan di bawah lantai pada *setting*.



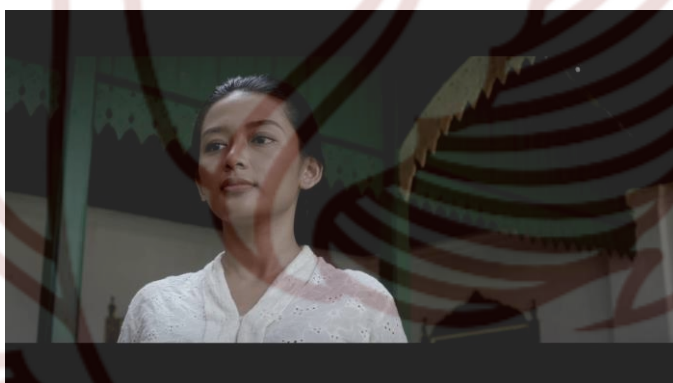
Gambar 115. *Straight-on angle* adegan *sequence 2, scene 4* pada film Nyai
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:18:58 – 00:19:39)



Gambar 116. *Straight-on angle* adegan *sequence 2, scene 5* pada film Nyai
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:29:30 – 00:35:00)

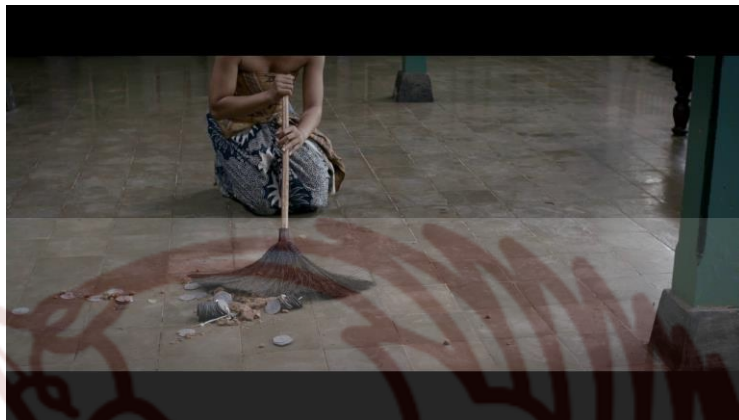


Gambar 117. *Low angel* adegan *sequence 2, scene 7* pada film *Nyai*
Sumber. *Capture* film *Nyai*, 2016 (Tc: 00:58:49 – 01:01:00)

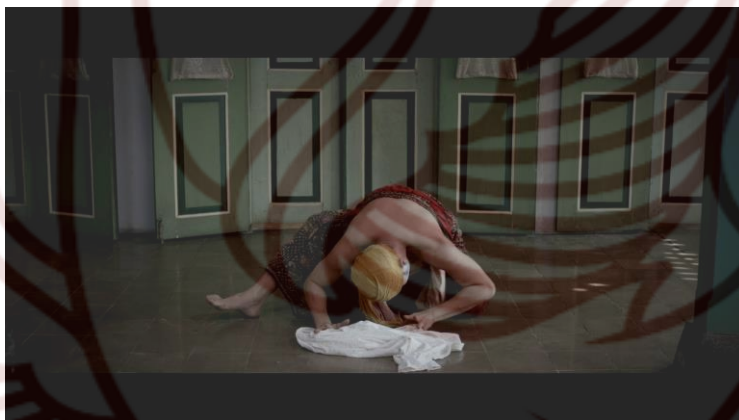


Gambar 118. *Low angel* adegan *sequence 2, scene 6* pada film *Nyai*
Sumber. *Capture* film *Nyai*, 2016 (Tc: 00:41:27 – 00:48:37)

Contoh *shot* dalam film *Nyai* yang menggunakan *low angel* yang menggambarkan sosok tokoh yang kuat meskipun banyak masalah dalam kehidupannya, dan memberikan sebuah penegasan yang kuat tentang sebuah masalah yang sedang dihadapi melalui ekspresi.



Gambar 119. *high angel* adegan *sequence 2 scene 8* pada film *Nyai*
Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 01:08:52 – 01:09:48)



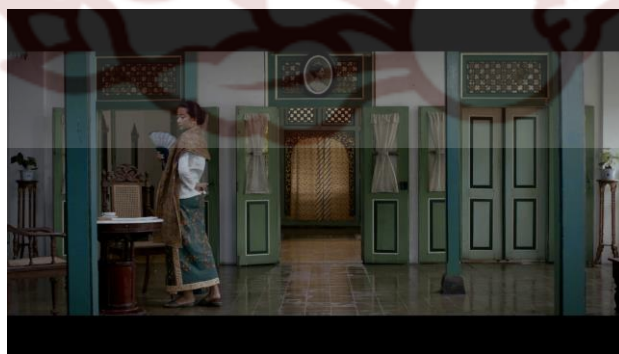
Gambar 120. *high angel* adegan *sequence 2, scene 6* pada film *Nyai*
Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 00:52:08 – 00:55:17)

Contoh *shot* dalam film *Nyai* yang menggunakan *high angel* untuk memperlihatkan pergerakan pemain dari atas kebawah dan menunjukan sesuatu *property* yang berada di lantai bawah dari *setting*.

Setiap perubahan sudut pandang kamera sangat berpengaruh terhadap pergerakan pemain pada film *Nyai*. Adegan yang diperlihatkan selalu memiliki maksud dan tujuan yang berbeda-beda, maka kamera mencoba melihat itu dengan sudut pandang yang disesuaikan.

4. Film Nyai juga memiliki *image size* atau jarak walaupun hanya menerapkan satu kali pengambilan gambar. *Image size* dalam film Nyai memiliki kesinambungan dengan pergerakan sebuah kamera atau *camera movement* dengan bertujuan memberikan sebuah penekanan terhdap tokoh dalam film Nyai untuk menyampaikan sesuatu kepada penonton, dengan itu film Nyai memiliki aspek *variable* bercerita meskipun hanya menggunakan satu *shot long take*. Film Nyai memiliki beberapa *image size* yang berbeda dengan penekanan bercerita yang berbeda juga pada kamera sehingga dapat memperkuat nilai estetis penceritaannya. Berikut beberapa contoh *image size* yang terdapat dalam film Nyai.

A. *Full shot* dalam film Nyai memiliki tujuan untuk menampilkan antara setiap tokoh dan *setting*. *Full shot* pada film Nyai lebih sering ditampilkan, karena dengan penerapan *long take* satu *shot image size full shot* sangat membantu untuk menunjukkan sebuah realita yang disajikan dalam film sehingga penonton dapat melihat secara keseluruhan apa yang sedang terjadi didalam film. Berikut beberapa contoh *image size full shot* dalam film Nyai.

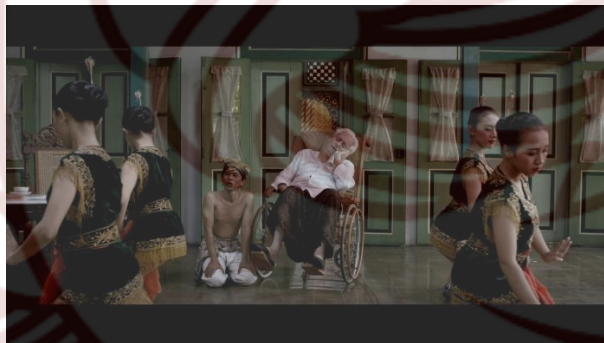


Gambar 121. *Full shot* adegan *sequence 1, scene 1* pada film Nyai
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:03:00 – 00:04:00)



Gambar 122. *Full shot* adegan *scene 3* pada film *Nyai*
 Sumber. *Capture* film *Nyai*, 2016 (Tc: 00:10:54 – 00:15:54)

- B. *Medium long shot* dalam film *Nyai* bertujuan untuk memperlihatkan bagaimana peranan dalam setiap tokoh yang ada dengan sudut pengambilan yang lebih dekat. Bahasa tubuh yang pemain lakukan terlihat lebih jelas dalam menunjukan sebuah maksud dan tujuannya.

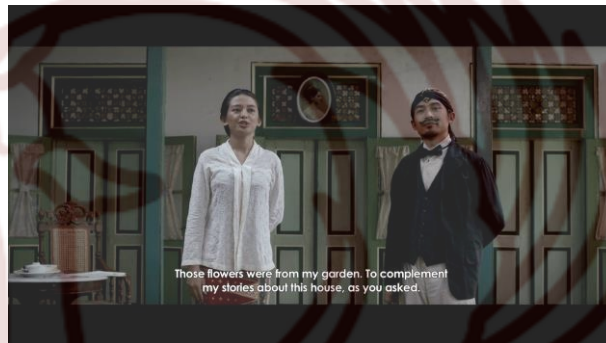


Gambar 123. *Medium long shot* adegan *sequence 2, scene 5* pada film *Nyai*
 Sumber. *Capture* film *Nyai*, 2016 (Tc: 00:29:30 – 00:35:00)

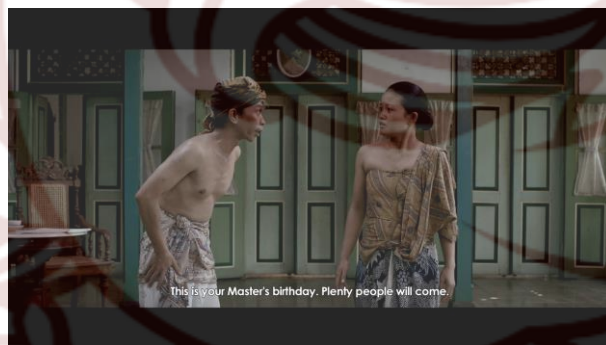


Gambar 124. *Medium long shot* adegan *sequence 1, scene 2* pada film *Nyai*
 Sumber. *Capture* film *Nyai*, 2016 (Tc: 00:07:10 – 00:08:10)

C. *Medium shot* dalam film Nyai memiliki tujuan untuk menunjukkan kedekatan mood pada setiap pemain, dengan *image size* tersebut penonton dapat bisa merasakan sebuah personal tokoh yang lebih intim dalam menyampaikan sesuatu.

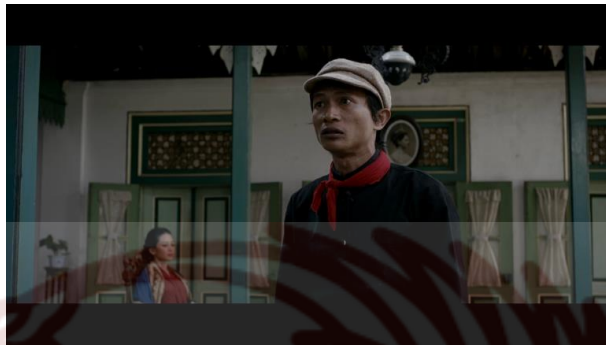


Gambar 125. *Medium shot* adegan *sequence 2, scene 6* pada film Nyai
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:37:35 – 00:37:57)

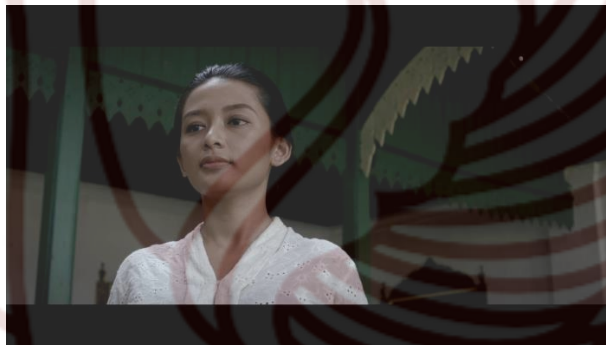


Gambar 126. *Medium shot* adegan *sequence 2, scene 5* pada film Nyai
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:28:00 – 00:29:23)

D. *Medium close up* dalam film Nyai memiliki sebuah tujuan lebih personal dari setiap tokoh. Penekanan dari setiap tokoh juga dapat dirasakan oleh penonton dengan *medium close up*, karena ekspresi tokoh dapat lebih terlihat dengan sebuah perasaan yang ingin disampaikan.



Gambar 127. *Medium close up* adegan *sequence 2, scene 7* pada film Nyai
 Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:58:49 – 01:01:00)



Gambar 128. *Medium close up* adegan *sequence 2, scene 6* pada film Nyai
 Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:41:27 – 00:48:37)

Perubahan *image size* dalam film Nyai sangat berpengaruh dengan pergerakan kamera atau kamera movement dan pergerakan pemain yang dapat menentukan *image size*. Penerapan long take menjadi sebuah tantangan karean melakukan pengambilan gambar dengan *long take* dan satu *shot*, dengan hal tersebut setiap pergerakan pemain dan pergerakan kamera menentukan sebuah perspektif kepada penonton.

Berikut penjelasan dari Penata kamera film Nyai.

“Di dalam film Nyai kamera tidak statis, kadang – kadang kita perlu penekanan dengan adanya type shot. Misalnya, ada enam variable untuk bercerita yang pertama adalah angel, image size, movement, deph of flied, focus, dan speed nah ini enam variable bercerita untuk di kamera bagaimana kita menyiasat. Lalu, anglenya bagaimana karena perubahan bergesernya satu kamera 10cm saja itu menyebabkan angle kamerapun berubah menyebabkan terjadinya perspektif. full shot kita bisa melihat orang secara keseluruhan, kemudian medium shot itu lebih personal kepada tokohnya. Close up itu menyatakan sangat personal kepada tokoh cerita. Nah didalam film Nyai yang paling sulit adalah bagaimana kita memberi penekanan kepada sebuah adegan. Apakah dia menyatakan dirinya dengan lingkungan ataupun tentang personal dirinya. Nah, untuk menampilkan situasi yang berbeda antara lingkungan dan personal maka kamera diberikan satu gerakan tertentu atau movement yang merupakan variable bercerita. Jadi, movement aku maanfaatkan untuk menyampaikan anglenya, perubahan size, kemudian depth of filed, focus terhadap tokoh-tokoh cerita jadi movement lah yang bisa memfasilitasi untuk terjadinya perubahan dari kamera.”³²

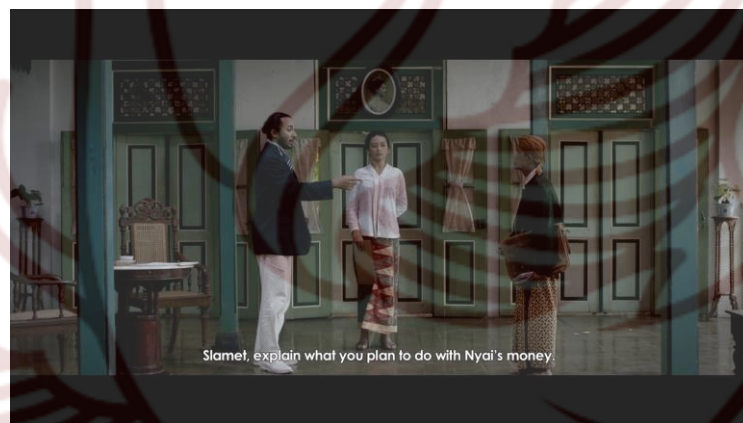
5. Pergerakan kamera atau *camera movement* dalam film Nyai sangat berpengaruh dalam penekanan penceritaan. Estetis dalam kamera terlihat dalam setiap pergerakan kamera pada film Nyai, Karena memiliki motivasi dan kesinambungan yang sangat kuat terhadap pergerakan pemain. *Long take* dan satu shot yang diterapkan dalam film Nyai memberikan sebuah perspektif kepada penonton yang berbeda dalam menyampaikan sebuah naratif atau penceritaan. Dalam film Nyai ada beberapa pergerakan kamera

³² Wawancara dengan Nur Hidayat, Penata kamera film Nyai. Bogor, 02 Januari 2020 pukul 15.00 WIB

atau *camera movement* seperti *tilt up*, *tilt down*, *pan left*, *pan right*, *track in*, dan *track out*.

Pergerakan kamera pada film Nyai memiliki satu titik poros yang menjadi titik *center* atau tengah dalam *framing* film Nyai. Maka, setiap pergerakan kamera dalam film Nyai akan kembali pada titik poros awal. Penggunaan *dolly track* pada film Nyai sebagai alat untuk melakukan pergerakan.

Berikut gambar titik poros *center* atau tengah *frame* dalam film Nyai.



Gambar 129. Titik *center framing* adegan *sequence 1, scene 4* pada film Nyai

Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:24:18 – 00:24:57)

Gambar berikut merupakan titik *center* atau tengah *frame* pada film Nyai. Titik *center* atau tengah tersebut memiliki keseimbangan yang cocok untuk memberikan sudut pandang kepada penonton sehingga memiliki kenyamanan untuk melihatnya. Dengan adanya titik *center* atau tengah tersebut membuat pergerakan kamera lebih dinamis. Tanpa adanya *cut* dan menggunakan *long take* membuat pergerakan kamera pada film Nyai menjadi tergabungkan dan lebih memberikan pergerakan yang dinamis

dengan menyesuaikan dari penekanan tokoh dalam pergerakannya. Berikut penjelasan dari Penata Kamera film Nyai.

*“movement disini aku pakaikan track dolly sepanjang film Nyai. Problemnya atau masalahnya kalo aku pasang track dolly engga bisa menghentikan shot jadi diantara shot itu bagaimana caranya aku memanipulasi agar track –track dari dolly itu bisa terpasang. Kalo aku track back gimana caranya track dolly itu tidak terlihat. Nah, itu yang paling sulit adalah bagaimana track itu terpasang lalu bagaimana track itu dibongkar tanpa aku cut”*³³

Selama 87 menit pada film Nyai pergerakan kamera berlangsung terus dengan beberapa pergerakan. Tanpa adanya sebuah *cut* menjadikan pergerakan kamera harus lebih ekstra hati-hati dalam melakukan pergerakan, karena dapat berpengaruh terhadap penekanan atau pergerakan pemain. Dengan menggunakan *dolly track* yang terpasang lurus pada film Nyai memberikan kemudahan untuk melakukan pergerakan kamera dan juga bisa menggabungkan beberapa pergerakan pada satu *shot*. Seperti, ketika tokoh Nyai dan penulis Surabaya saat hendak duduk di kursi sebelah kiri *frame*. Kamera menggabungkan pergerakan *track in*, *tilt up* dan *pan left* untuk mendekat dengan tokoh supaya mendapatkan sebuah keintiman yang terjadi antara tokoh Nyai dan penulis Surabaya. Berikut contoh *frame* pergerakan pada film Nyai

³³ Wawancara dengan Nur Hidayat, Penata Kamera film Nyai. Bogor, 02 Januari 2020 pukul 15.00 WIB



Gambar 130. *Track in* dan *tilt up camera* adegan *sequence 2, scene 6* pada film *Nyai*
Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 00:37:25 – 00:37:57)

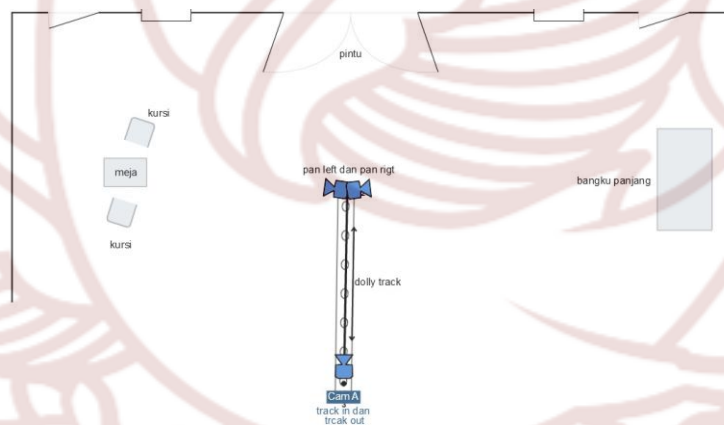
Kamera melakukan *track in* dan *tilt* ketika tokoh Nyai dan penulis Surabaya masih berdialog ketika berdiri. Kamera mencoba mendekat dengan motivasi memberikan kedekatan penonton dengan tokoh yang ada di dalam film dengan maksud mengajak penonton lebih masuk kedalam film. Lalu pada gambar kedua di bawah kamera *pan left* dan *tilt down* karena ada pergerakan dari tokoh yang beranjak dari posisi berdiri lalu duduk di kursi sebelah kiri *frame*. Kamera mencoba mengikuti atau *follow* pergerakan pemain atau tokoh untuk mendapat sebuah gambaran sudut pandang penonton yang seakan-akan melihat terus sedang apa yang sedang terjadi.



Gambar 131. *Track in* dan *pan left camera* adegan *sequence 2, scene 6* pada film *Nyai*
Sumber. *Capture film Nyai*, 2016 (Tc: 00:38:00 - 00:39:46)

Pergerakan kamera *track in* juga terjadi dalam film Nyai. Ketika tokoh Nyai masuk kedalam rumah saat memarahi suami Belandanya. Dengan *track in* kamera mencoba mendekat dan memberikan sebuah pandangan kepada penonton tentang ekspresi dari tokoh.

Penempatan posisi kamera pada film Nyai sangatlah penting karena berpengaruh terhadap perspektif yang akan diterima oleh penonton maka pemilihan titik tengah atau *center* dalam *frame* menjadi poros utama dalam film Nyai untuk menentukan pergerakan kamera serta pergerakan pemain. Berikut contoh gambar penempatan dan pergerakan kamera pada film Nyai.



Gambar 132. Konsep *Camera movement* menggunakan *dolly track* pada film Nyai

Dari gambar diatas terlihat *dolly track* terpasang lurus untuk melakukan pergerakan *track in* dan *track out*. Pergerakan *panning* dan *tilt up*, *tilt down* dalam film Nyai menyesuaikan gerak dan posisi dari tokoh dengan menggunakan satu poros jalur pada *dolly track* yang terpasang lurus.

E. Realisme Melalui Sudut Pandang Penata kamera pada Film Nyai

Realisme pada film Nyai terbangun secara langsung dengan *long take* yang diterapkan. Film Nyai memberikan alur penceritaan sebuah drama yang disajikan secara utuh tanpa adanya *cutting* atau pemotongan gambar melalui media. Realisme terbangun juga dengan adanya aspek sinematik yang begitu kuat yang mendukung penceritaannya.

Berikut penjelasan dari penata kamera film Nyai.

“realisme itu bukan sekedar kita merekam satu peristiwa, tapi bagaimana merepresentasikan realitas itu jauh lebih penting. Bukan kita sekedar merekam gambar lalu kita mengatakan realisme engga juga realisme dalam pemikiran apah. Realisme apakah dia bersifat fisik atau non fisik ada dua hal realisme. Realisme bisa bersifat merekam dan kemudian kita merepresentasikan untuk menyajikan satu realitas yang ada atau realisme dalam tataran intelektual, jadi kenyataan itu seperti yang ada di benak penontonnya bahwa realisme bukan sekedar pada yang direkam, tapi bagaimana juga kita menyajikan realitas itu.”³⁴

Realita yang terbangun dalam film Nyai dengan menampilkan sebuah pertunjukan drama panggung yang disajikan melalui media film. Film Nyai memberikan sebuah realitas yang terjadi dalam satu lokasi dengan beberapa peristiwa yang ditampilkan untuk memberikan penonton sebuah realitas nyata yang terbungkus dalam sebuah media film.

³⁴ Wawancara dengan Nur Hidayat, Penata Kamera film Nyai. Bogor, 02 Januari 2020 pukul 15.00 WIB

Berikut contoh gambar shot awal dan akhir pada film Nyai.



Gambar 133. *Shot awal scene 1 sequence 1* film Nyai
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:00:44 - 01:26:54)



Gambar 134. *Shot akhir scene 10 sequence 2* film Nyai
Sumber. *Capture* film Nyai, 2016 (Tc: 00:00:44 - 01:26:54)

Pengambilan gambar dalam film Nyai dilakukan tanpa *cut* dengan total durai 87 menit dengan menggunakan *long take*. Tanpa adanya *cutting* atau pemotongan gambar melalui media membuat terbangunya realisme dalam film ini. Namun, nilai nilai estesisnya pun tidak terlepas dalam film ini. Pembentukan unsur estetis dan unsur sinematik dalam film Nyai adalah kolaborasi antara sutradara dan penata kamera yang saling bekerja sama.

Berikut penjelasan dari penata kamera film Nyai.

“Garin(sutradara) punya ide kemudian kan harus di wujudkan dan teknis kameranya itu di wilayah saya. Bagaimana long take itu bisa terwujudkan ini adalah technical aspek. sutradara lebih estetik, pencapaian estetisnya untuk apa long take itu. Jadi di film ada segi aspek teknis dan aspek estetik, walaupun nanti di kamera juga estetisnya tapi wujud secara besar estetisnya itu Garin(sutradara). Garin(sutradara) ingin membuat satu film sepanjang 90 menit tanpa cut, nah itu gimana caranya harus di wujudkan. perkembangan teknologi sekarang memungkinkan untuk kita membuat long take yang begitu panjang”³⁵

Aspek estetik dan sinematik menjadi unsur utama dalam film Nyai, yang dapat membangun sebuah realisme dalam benak penonton. Secara keseluruhan dalam proses pembangunan realisme pada film Nyai ini tidak terlepas dari unsur sinematik yang diterapkan dengan aspek estetisnya. Kekuatan unsur sinematik dalam film Nyai sangatlah kuat dengan menggabungkan *mise-en-scene* dan sinematografi yang begitu sangat berkesinambungan untuk membangun realisme pada film Nyai.

³⁵ Wawancara dengan Nur Hidayat, penata kamera film Nyai. Bogor, 02 Januari 2020 pukul 15.00 WIB

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Film Nyai memiliki satu *shot*, sepuluh *scene*, dan dua *sequence* dengan konsep *long take* dan melakukan satu kali pengambilan gambar tanpa adanya *cut*. Film Nyai juga memiliki sebuah pernyataan yang ingin disampaikan melalui *long take*. Realisme dalam film terbangun secara otomatis pada film Nyai dengan menerapkan *long take* yang digabungkan dengan aspek estetis penceritaan dan menghadirkan sebagai mana adanya dalam sebuah kehidupan sosok Nyai pada masa itu. Proses *long take* dalam film Nyai tidak hanya mengenai durasi *shot*, namun ada beberapa aspek yang digabungkan dalam menguatkan *long take* dalam menampilkan sebuah realita seperti, pergerakan pemain, teknis kamera mulai dari *angle*, *image size*, *movement*, *depth of field*, dan *focus*. Semua itu memiliki kesinambungan yang kuat dalam membangun sebuah realisme dengan *long take* pada film Nyai. Setiap perubahan pergerakan dan posisi pemain mempengaruhi juga terjadi perubahan pada sudut pandang, *image size*, *focus* dan *movement* pada kamera.

Hal terpenting pada sinematografi film Nyai adalah penggunaan *mobile framing* yang digunakan oleh penata kamera dalam menjaga kesinambungan antara tokoh dan kamera. Penggunaan *mobile framing* dapat terlihat dari setiap perubahan *framing* pada kamera, mulai dari *angle*, *image size*, *movement*, *depth of field*, dan *focus*. Perubahan terjadi secara langsung tanpa adanya *cut* atau pemotongan gambar melalui tahap editing. *Mobile framing* bertujuan untuk memberikan penekanan terhadap tokoh yang ada pada film Nyai, seperti yang terjadi pada *scene* 6 ketika

kamera bergerak *track in* lalu *size shot* berubah dari *full shot* hingga *medium shot* untuk memperlihatkan keintiman yang terjadi pada toko Nyai dan penulis dari Surabaya. *Mobile framing* terlihat pada keseluruhan *scene* yang ada pada film Nyai, karena perubahan yang terjadi secara langsung dengan konsep *long take* pada kamera mulai dari *angle*, *image size*, *movement*, *depth of field*, dan *focus* tanpa adanya sebuah *cut* atau pemotongan adegan maupun pemotongan gambar melalui tahapan editing. Secara garis besar *mobile framing* sudah terjadi mulai dari *scene* awal hingga *scene* akhir pada film Nyai.

Berdasarkan hasil pengamatan pada film Nyai melalui sudut pandang penata kamera adalah pergerakan pemain atau *blocking* pemain dan pergerakan kamera sangatlah diperhitungkan dengan detail, karena kesinambungan yang sangat berpengaruh terhadap penceritaan dan penekanan tokoh. Pergerakan pemain sangat dibatasi geraknya di dalam *set* dan pengaturan keluar masuknya pemain menjadi hal penting terhadap pergerakan kamera. Satu *shot* dalam perekaman selama 87 menit dalam film Nyai menjadi tantangan tersendiri bagi para pemain dan *crew* dalam produksi pembuatan film Nyai. Satu hal kesalahan menjadikannya harus mengulang *take* dari awal sehingga kerja sama dalam produksi film Nyai sangatlah diutamakan.

B. Saran

Penelitian tentang *long take* dalam membangun realisme pada film Nyai melalui sudut pandang penata kamera menghadirkan beberapa saran setelah penelitian dan analisis ini selesai dikerjakan. Kekurangan dalam penelitian ini adalah kurangnya referensi tentang penelitian serupa dan ketika bicara realisme melalui sudut pandang penata kamera harus bisa melihat secara mendalam mengenai sebuah arti tentang realisme dan penata kamera, karena setiap penata kamera mempunyai cara dan gaya yang berbeda-beda untuk memberikan gambaran tentang realisme dari segi sinematografi. Maka dari itu, masih banyak kekurangan yang harus disempurnakan bagi para peneliti yang ingin melakukan penelitian selanjutnya, serta dapat menghasilkan penelitian yang lebih baik dibanding pendahulunya.

Untuk semua penata kamera yang akan menggunakan *long take* pada konsep sinematografi agar dapat menggunakan penelitian ini sebagai sebuah masukan dalam pembuatan film sejenisnya, terutama pada tahap bagaimana *long take* itu dalam penerapannya, karena dalam *long take* ada beberapa teknik yang bisa diterapkan seperti *long take* yang berbicara tentang *realita* atau *long take* yang berbicara estetis. Berapa hal yang harus diperhatikan seperti durasi *shot* panjang pendeknya dari sebuah *shot*, yang kedua adalah kamera *movement*, yang ketiga adalah *type of shot*, lalu element visual komposisi, dan *mise-en-scene* hingga pergerakan pemain di dalam setting yang harus sangat dijaga agar tidak adanya kesalahan, sehingga yang ingin menggunakan *long take* dapat mempertimbangkan hal-hal tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Pustaka

Brodwell & Thompson. 2008. *Film Art: An Introduction*. Boston.

Bazin, Andre. 2004. *What IS Cinema? VOLS. 2*. Los Angeles: Barkeley University Press

Bakdi Soemanto. *Jagat Teater*. Yogyakarta: Media Pressindo, 2001.

Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Penerbit Remadja Karya CV

Gregory Currie. *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science* Cambridge, England: Cambridge UP, 1995.

HB Sutopo. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2006.

Mascelli, V. Joseph. *The Five C's of Cinematography Camera Angles*. California: Cine Publications Hollywood, 1997.

Nagib, Lucia. 2011. *World Cinema and the Ethics of Realism*. New York/London: Continuum.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Schaltzman & Anselm L. Strauss. *Field Research: Strategies for a Natural Sociology*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc, 1973

Thompson, Roy dan Christopher Bowen. *Grammar Of The Shot Second Edition*. London: Focal Press, 2009

Ward, Peter. *Picture Composition For Film And Television*. London: Focal Press, 2003

Ariatama, Agni, and Arda Muhlisun. (2008). *Job Description Pekerja Film*. Jakarta: FFTV-IKJ.

B. Sumber Online

<https://jurnalruang.com/read-masterclass-menyimak-nyai-dan-garin-nugroho>

(Diakses pada tanggal 11 April 2019)

<https://pojokspy.blogspot.com/2010/10/sinematografi-part1.html>

(Diakses pada tanggal 10 Januari 2020)

https://id.wikipedia.org/wiki/Film_drama

(Diakses pada tanggal 10 Januari 2020)

<https://www.gatra.com/detail/news/352308-Kenalkan-Sejarah-Film-Indonesia-Garin-Nugroho-Sutradarai-Film-Nyai>

(Diakses pada tanggal 10 Januari 2020)

<https://lpmarena.com/2015/05/29/monodzky-pemaksimalan-visual/>

(Diakses pada tanggal 10 Januari 2020)

C. Sumber Skripsi

Dedy Irawan “Teknik Sinematografi Dalam Menggambarkan Pesan Optimisme Melalui Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck” *Skripsi* S-1, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun, 2016.

Jwala Candar “Analisis Teknik Pergerakan Kamera Pada Film *Bergenre Action Fast And Furiuos 7*” *Skripsi* S-1, Program Studi Televisi dan Film Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta tahun 2018

Ruth Novida Sihite “*Pandangan Realisme Sosialis Dalam Cerita Drama Televisi Hana Yori Dango (2005)*” *Skripsi* S-1, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Program Studi Jepang Universitas Indonesia, 2012.

NARASUMBER

Nur Hidayat, S.Sn., M.Sn, 28 tahun, Bogor. Penata Kamera Film *Nyai A Woman From Java*



LAMPIRAN

nyai

a woman from java

NYAI (A Woman from Java) A film by Garin Nugroho

Release : Oktober 2016 (world premiere at Busan International Film Festival)

Duration : 90 mins

Color: Color

Country : Indonesia

Directed by : Garin Nugroho

Cast : Annisa Hertami, Rudi Corens, Gunawan Maryanto, Cahwatie, Haydar Salishz

Screenplay : Garin Nugroho

Producer : Garin Nugroho, Gita Fara, Andhy Pulung, Retno Ratih Damayanti, Ong Hari Wahyu

Productions : Garin Nugroho Workshop, Treewater Productions, Super 8mm Studio, Jogja Arisan Production

Cinematography : Nur Hidayat

Costume : Retno Ratih Damayanti

Editing : Andhy Pulung

Sound Design : Siti Asifa Nasution, Khikmawan Santosa

Film Festival :

Busan IFF 2016 – Korea – Windows on Asia Section

Torino Film Festival 2016 – Italy

Singapore IFF 2016 – Singapore

Rotterdam IFF 2017 – Netherland

Goteborg IFF 2017 – Sweden

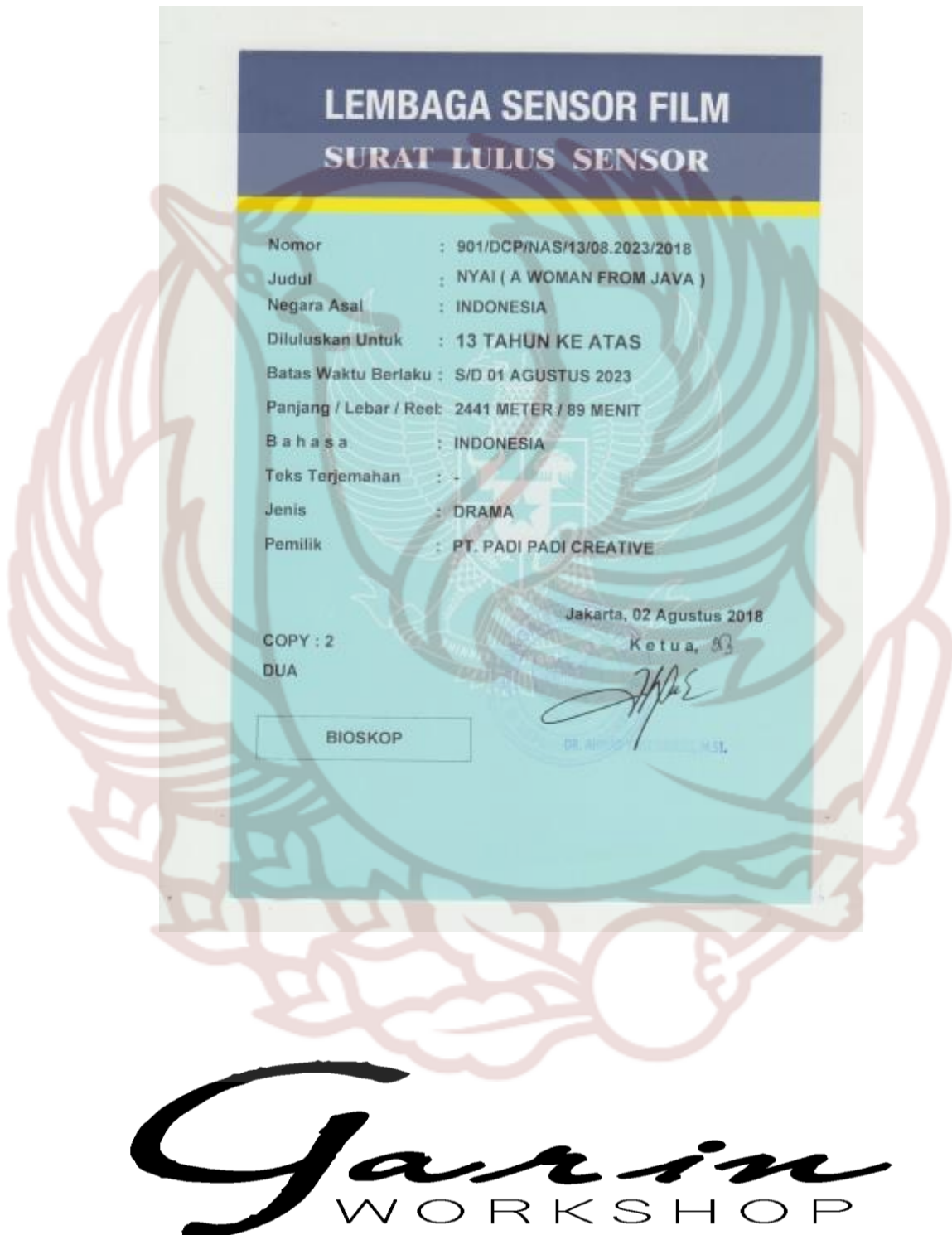
Taipei IFF 2017 - China

JAFF 2017 - Yogyakarta, Indonesia

Kaleido Asia, Japan Foundation Asia Centre 2018 - Bangkok, Thailand

DeckChair Cinema Festival 2018 - Darwin, Australia

Sensor Film Nyai A Woman From Java



**HASIL TRANSKRIP WAWANCARA SECARA LANGSUNG DENGAN
NUR HIDAYAT, S.Sn. M.Sn PENATA KAMERA FILM NYAI A WOMAN
FROM JAVA. Bogor, 02 Januari 2020 pukul 15.00 WIB**

1. Dari mana ide tentang penggunaan teknik *long take* muncul ?

Nur Hidayat : ya kalo ide *long take* itu dari Garin(sutradara) sendiri

2. Bagaimana proses pengembangan konsep *long take* dalam penerapan pada film Nyai ?

Nur Hidayat : nah, setelah Garin(sutradara) punya ide kemudian harus di wujudkan nah teknis kameranya itu di wilayah ku. Bagaimana *long take* itu bisa jalan segala macamnya untuk direkam itu. *Technical aspek* kalo Garin(sutradara) lebih estetik, pencapaian estetisnya untuk apa *long take* itu. Jadi di film ada segi aspek teknis dan aspek estetik, walaupun nanti di kamera juga estetisnya tapi wujud secara besar estetisnya itu Garin(sutradara). Garin(sutradara) ingin membuat satu film sepanjang 90 menit tanpa *cut*, nah itu gimana caranya harus di wujudkan. Nah perkembangan teknologi sekarang memungkinkan untuk kita membuat *long take* yang begitu panjang, tapi kalo film biasanya dibatasi oleh magazine yang tersedia, misalnya 400ft, 1000ft. nah kalo di film 400ft itu kurang lebih 4 menit kalo 1000ft sekitar 10 menit tanpa *cut*. Dengan adanya perkembangan teknologi maka kita bisa melakukan *long take* sepanjang 90 menit ataupun mungkin saat ini bisa lebih lagi tanpa *cut*, nah itu adalah fasilitas yang di mungkin oleh adanya ilmu pengetahuan kemudian melahirkan teknologi dan melahirkan estetika baru. Dengan memungkinkan teknologi bisa merekam gambar sampai 90 menit, maka estetika juga berubah di dalam film itu berubah kita bisa gunakan atau kita tidak mau pake terserah kita, tapi *long take* saat ini lebih mudah dari pada kita menggunakan film di era-era sebelumnya.

3. Apakah terpikirkan tentang kesinambungan long take dengan realisme dalam film ?

Nur hidayat : kalo realisnya itu otomatis, karena biasanya dengan adanya *long take* itu dia membedakan dengan film sebelumnya yang aku katakana tadi 400ft cuman tersedia *bloking – bloking* misalnya 4 menit atau 10 menit 1000ft memungkinkan terekamnya tanpa cut 1,5 jam maka tanpa disadari penonton akan merasa itu seperti di dalam dunia nyata. Kalo *cut to cut*, *inter cut* dan segala macam itu ada *intervensi* ke media untuk memotong satu narasi bercerita di potong dengan *cut*. Nah itu yang memberikan *impresi* pada *long take*, tapi nanti di *un end* itu diungkapkan adanya realisme melalui *long take*.

4. Bagaimana sudut pandang penata kamera terhadap film realisme ?

Nur hidayat : realisme itu bukan sekedar kita merekam satu peristiwa, tapi bagaimana merepresentasikan realitas itu jauh lebih penting. Bukan kita sekedar merekam gambar lalu kita mengatakan realisme engga juga realisme dalam pemikiran apah. Realisme apakah dia bersifat fisik atau *non* fisik ada dua hal realisme. Realisme bisa bersifat merekam dan kemudian kita merepresentasikan untuk menyajikan satu realitas yang ada atau realisme dalam tataran intelektual, jadi kenyataan itu seperti yang ada di benak penontonnya bahwa realisme bukan sekedar pada *hadwer* yang direkam oleh alat, tapi bagaimana juga kita menyajikan realitas itu. Misalkan, *biycletif* bukan sekedar merekam kejadian sehari – hari, bukan sekedar dia memakai tokoh –tokoh yang tidak profesional akan tetapi bagaimana Rosselini menyajikan satu realitas yang terjadi di Itali pada zaman itu. Jadi realisme ada dua dari tataran *hadwer* ataupun yang lebih estetis.

5. Kesulitan penerapan teknik long take pada film Nyai yang dihadapi?

Nur hidayat : kalo kesulitan banyak banget. Bagaimana kita mengakali *hardisk* supaya bisa merakam 1,5 jam, *resolusi* yang kita pakai itu berapa dan tentu saja kita tidak bisa menggunakan *resolusi* yang sangat tinggi karena terbatasnya media rekamnya hardisknya. Yang kedua didalam film Nyai kamera tidak statis, kadang – kadang kita perlu penekanan dengan adanya *type shot*. Misalnya, ada enam *variable* untuk bercerita yang

pertama adalah *angel*, *image size*, *movement*, *deph of flied*, *focus*, dan *speed* nah ini enam variable bercerita untuk di kamera bagaimana kita menyiasati. *Speed* itu baik di pemain ataupun dimanipulasi di kamera ini adalah enam *variable* bercerita kalo aku cuman mengandalkan satu *angle* kamera saja akan boring nah itu engga ada bedanya dengan *cctv* hanya merekam saja sebuah kejadian. Nah *anglenya* bagaimana karena perubahan bergesernya satu kamera 10cm saja itu menyebabkan *angle* kamerapun berubah menyebabkan terjadinya perspektif. Kemudian *image size* ataupun ukuran apakah aku pakai *long shot*, *medium shot*, *close up*. Dalam film Nyai yang paling sulit adalah bagaimana kita memberi penekanan kepada sebuah adegan. Apakah dia menyatakan dirinya dengan lingkungan ataupun tentang personal dirinya. Nah, untuk menampilkan situasi yang berbeda antara lingkungan dan personal maka kamera diberikan satu gerakan tertentu atau *movement* yang merupakan *variable* bercerita. Jadi, *movement* aku maanfaatkan untuk menyampaikan *anglenya*, perubahan *size*, kemudian *depth of filed*, *focus* terhadap tokoh-tokoh cerita, jadi *movement* lah yang bisa memfasilitasi untuk terjadinya perubahan dari kamera. Nah, *movement* disini aku pakaikan *track dolly* sepanjang film Nyai. Problemnya atau masalahnya kalo aku pasang *track dolly* engga bisa menghentikan *shot* jadi diantara *shot* itu bagaimana caranya aku memanipulasi agar *track –track* dari *dolly* itu bisa terpasang. Kalo aku *track back* gimana caranya *track dolly* itu tidak terlihat. Nah, itu yang paling sulit adalah bagaimana *track* itu terpasanag lalu bagaimana *track* itu dibongkar tanpa aku *cut*. Lalu yang paling sulit lagi adalah bagaimana menjaga *contras* dari cahaya yang aku pasang, karena pada *angle* tertentu *shot* itu tembus sampai gang di sebelah rumah kanan tempat kita *shooting*, nah itu gimana caranya engga boleh pecah itu lumayan sulit untuk menghitung bagaimana *exposure* nanti ditentukan. Kalo aku terlalu rendah diluar akan *watch out*, kalo aku terlalu tinggi *exposurenya* diluar akan menjadi gelap sementara dari satu *take* yang pertama dan *take* yang kedua itukan waktunya berubah, mungkin *take* yang pertama itu siang hari kemudian *take* yang kedua itu setelah makan siang lalu *take* yang ketiga itu ketika malam hari karena kita harus mencari kemungkinan diantara *take*. Film Nyai itu shooting lima kali *take* diantara *take* itu mana yang paling bagus.

6. Adakah perubahan konsep pentaan kamera dari awal pra produksi hingga produksi pada film Nyai?

Nur hidayat : sebetulnya film Nyai itu ajaib, karena persiapan itu *relative* aku engga punya. Jadi persiapan itu cuman satu hari, hari pertama kita datang hari pertama juga kita langsung *reherse*, *resehesel* selesai kita *setup* lampu, kita tentukan *angle*, kita tentukan *track*. Kemudian, hari kedua kita sudah mulai melakukan *take*. Nah, kesulitan yang paling utama adalah menjaga focus dengan terjadinya perubahan *size*, terjadi perubahan jarak dan kebetulan aku memiliki *focus puller* yang cukup baik yaitu Dodon. Dia bisa menjaga satu setengah jam tanpa *out focus* nah itu merupakan kesulitan tersendiri untuk menjaga *focus* dengan perubahan posisi kamera dan posisi pemain. Kalo di *shooting – shooting* biasa mungkin satu *shot* ada dua belas atau dua puluh titik *focus* tapi kalo satu setengah jam itu udah sampai ratusan titik *focus* Dodon bisa mengatasi itu tanpa meleset *focus*nya walaupun terjadi perubahan antara pemain dan kamera. Jadi hari kedua aku langsung *take*, *setup* lampu itu malam hari di hari pertama setelah *reherse* selesai. Pagi dini hari atau subuh *setup* lampu selesai jam enam pagi *crew call* lalu kita *setup* kamera sebentar kemudian Garin memberikan pengarahan sebentar terhadap latihan atau *reherse* sebelumnya kemudian langsung *take* pertama.